PACK DE 6 JUEGOS PARA PC KINGS OF ADVENTURE

¡DISFRUTA DE UN OTOÑO REPLETO DE AVENTURAS!

¡GRATIS! PACK CON 6 JUEGOS

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 291 OCTUBRE
POR SÓLO 3,99 €

HARDWARE

Llega la nueva generación portátil

¡DESCUBRE LOS MODELOS GAMING MÁS AVANZADOS!

REVIEW

Wolfenstein Youngblood

LA FAMILIA QUE MATA NAZIS UNIDA, PERMANECE UNIDA

THE OUTER WORLDS

¡Vive el rol futurista más divertido!

AHÓRRATE 5€ BORDERLANDS 3

Número 291
AÑO XXV
PVP CANARIAS 4,14€

REPORTAJE

10 sorpresas para PC en 2020

¡ESTOS SON LOS JUEGOS QUE NO TE ESPERABAS!

PREVIEWS

SONG OF HORROR
JOHN WICK HEX

REVIEWS

CONTROL
BORDERLANDS 3

REPORTAJE

Doom Eternal

LOS DEMONIOS INVADEN LA TIERRA... ¡Y TU DISCO DURO!

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!

GAME

INCLINACIÓN	PESO MÁX.	TEJIDO
SI	150Kg.	Polipiel

SILLAS GAMING
GAMEWARE RACING PRO

¿Quieres jugar a tus juegos en nivel pro? Esta es tu silla Gaming. Disfruta de sus prestaciones pensadas para jugadores: atractivo diseño gamer, calidad de materiales para largas sesiones de juego y comodidad superior. Con reposabrazos 2D, regulable en altura e inclinación. ¡Juega al máximo nivel!

149.95€
Consigues **1.500** PUNTOS GAME

1.500 Puntos equivalen a **3,75€**

COLOR

Respaldo reclinable hasta 135 grados. Altura regulable.

Reposabrazos 2D permiten el ajuste en altura y ángulo.

Base en forma de estrella para una mayor estabilidad.

Incluye cojines lumbar y cervical.

Presenta esta página en cualquier tienda GAME de España. Ofertas válidas hasta fin de existencias.
Para conocer tu tienda más cercana conéctate a **www.game.es** o llama al **902 17 18 19**

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

EL REGRESO

Francisco Delgado
Director

Verano. A estas alturas hablamos ya del pasado, aunque quizá las temperaturas aún no hayan bajado mucho. Micromanía está de vuelta, empieza la recta final del año y tu PC vuelve a estar en plena actividad. O quizá no ha dejado de estarlo todo el verano, según te lo hayas planteado durante las vacaciones. Sea como fuere, el regreso ya es un hecho. A los estudios, al trabajo y a la rutina –¡bendita rutina!

Los que también están de vuelta son los chicos de Obsidian. Aunque de un modo radicalmente distinto a como recordamos sus últimos juegos. Del estilo clásico y la fantasía, el estudio ha pasado a una acción frenética en primera persona en un mundo futurista de ciencia ficción. En pocas palabras, un giro radical que, además, nos devuelve a algunos de los juegos más celebrados de Obsidian en pasados años. Recordar el pasado, sin embargo, no nos sirve para entrar en el mundo de «The Outer Worlds», pues promete ser uno de los títulos más rompedores tanto del propio catálogo del estudio como del mundo del rol; es lo que tiene haber pasado por casi todos los estilos del género desde hace más de una década, y por algunas de las sagas más icónicas del mismo. Incluso se podría hablar de revolucionario en algunos aspectos, tras haber tenido la increíble oportunidad de echarle mano durante varias horas, para contarte todo lo que promete.

Verano ya es una palabra, solamente; el pasado. Aunque lo que nos espera en los próximos meses, en el futuro más inmediato, es más que prometedor y empieza ahora, en las páginas de la revista que tienes entre manos, repleta de novedades y deseos. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
TEXTANDLINE
Diseño 3D, S.L.

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
En Bobina

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2019
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Blacksad
8 Tendencias
10 Calendario
11 Opinión
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 The Outer Worlds
22 Las 10 sorpresas para PC en 2020
44 La nueva generación portátil
78 Doom Eternal

18 PREVIEWS
18 Song of Horror
20 Outriders
Call of Duty Modern Warfare
Cris Tales
Dragon Ball Z Kakarot
21 John Wick Hex
Need for Speed Heat
Moons of Madness
Savior

28 EL BUZÓN

30 ZONA MICROMANÍA
30 Panorama Indie
31 Realidad Virtual
32 Work in Progress
33 Sigue Jugando
34 Free to Play
35 Coleccionismo

36 ESPORTS
36 Actualidad eSports

38 RETROMANÍA
38 Hace 20 años
40 Hace 10 años
42 Retromanía Actualidad

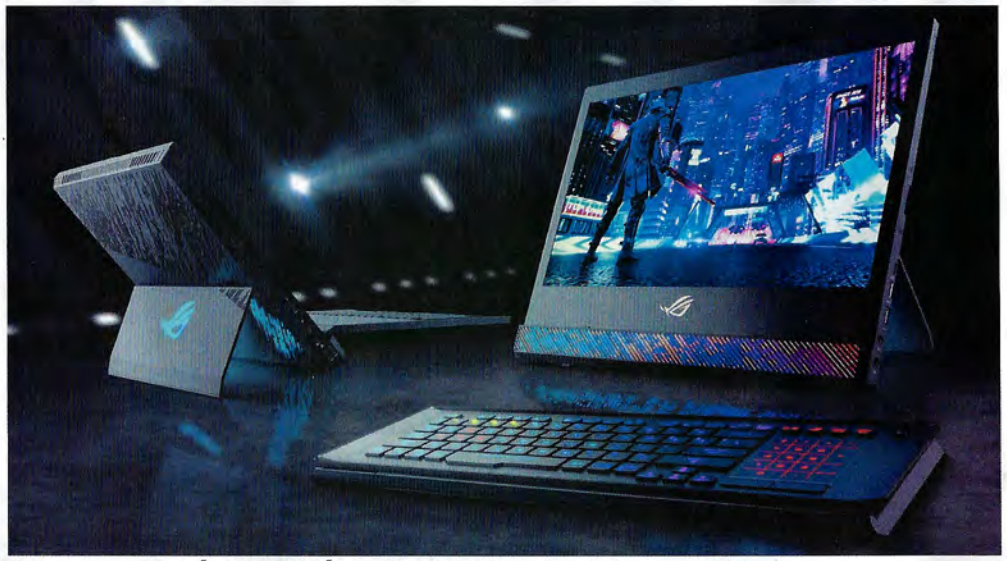
48 TECNOMANÍAS
48 Gaming
50 Hardware
52 Guía de compras
54 Guía de equipos

56 JUEGO EN DESCARGA
56 Kings of Adventure

60 REVIEWS
60 Control
64 Borderlands 3
67 A place for the unwilling
68 Wolfenstein Youngblood
70 RAD
72 Beyond Two Souls
73 Ancestors: the humankind odyssey

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

14 THE OUTER WORLDS
Prepárate para conquistar un alucinante nuevo mundo de rol, en la próxima fantasía futurista de Obsidian.



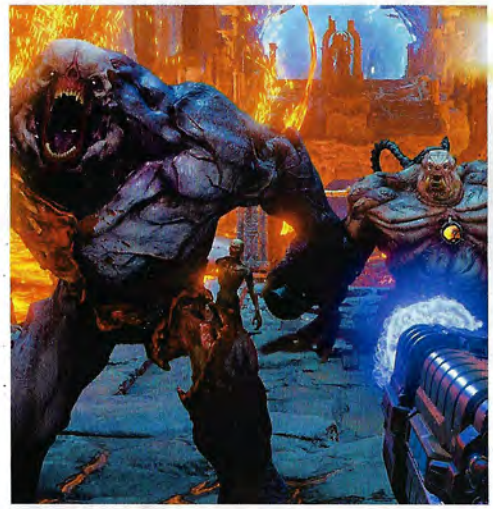
44 LOS PORTÁTILES MÁS AVANZADOS DE 2019
La reciente edición de IFA nos descubre los portátiles más increíbles que puedes disfrutar desde este año.

micromanía te regala

KINGS OF ADVENTURE

JUEGO VALORADO EN 10€

56 UN PACK TOTAL CON 6 JUEGOS COMPLETOS
Disfruta de la aventura en PC como nunca con un pack compuesto por los mejores juegos del género. ¡Que no pare la diversión!



78 DOOM ETERNAL
El Infierno volverá a abrir sus puertas en pocas semanas. ¿Quieres saber lo que te espera con los nuevos demonios y modos de juego?

22 10 SORPRESAS PARA PC EN 2020
Descubre algunos de los juegos más sorprendentes e inesperados que llegarán a tu disco duro el próximo año. ¡No te los pierdas!

60 CONTROL
Remedy está de vuelta con el que puede ser considerado su juego más completo y profundo hasta la fecha. ¡Entra en la Casa Inmemorial!

18 SONG OF HORROR
El terror "made in Spain" llegará el próximo mes, con múltiples guiños a los fans del género y a los grandes clásicos. ¡Lo vas a pasar de miedo!

ÍNDICE POR JUEGOS

A place for the unwilling ____ Review 67
Ancestors: the humankind odyssey ____ Review 73
Assasin's Creed Odyssey ____ Sigue Jugando 33
Beyond Two Souls ____ Review 72
Biomutant ____ Coleccionismo 35
Blacksad Under the Skin ____ Primeras Imágenes 6
Blasphemous ____ Work in Progress 32
Borderlands 3 ____ Review 64
Bravery Network Online ____ Panorama Indie 30
Call of Duty Modern Warfare ____ Calendario 10
Comanche ____ Reportaje 22
Conqueror's Blade ____ Calendario 10
Control ____ Review 60
Cyberpunk 2077 ____ Reportaje 27
Darksiders Genesis ____ Coleccionismo 35
Day of Dragons ____ Panorama Indie 30
Destiny 2 ____ Free to Play 34
Destiny 2 Bastión de Sombras ____ Calendario 10
Digimon Story: Cyber Sleuth... ____ Calendario 10
Disintegration ____ Reportaje 22
Doom Eternal ____ Calendario 10
Doom Eternal ____ Reportaje 74
Elden Ring ____ Reportaje 24
Elite Dangerous ____ Sigue Jugando 33
Everspace 2 ____ Reportaje 25
FIFA 20 ____ Work in Progress 32
Ghost Recon Breakpoint ____ Calendario 10
Ghostbusters the videogame... ____ Calendario 10
GRID ____ Calendario 10
Heroes & Generals ____ Free to Play 34
Humankind ____ Reportaje 25
Kerbal Space Program 2 ____ Reportaje 24
Kings of Adventure ____ Juego en descarga 56
Liberated ____ Panorama Indie 30
Little Nightmares 2 ____ Reportaje 26
Locked & Loaded ____ Realidad Virtual 31
Marvel's Avengers ____ Reportaje 24
Mech Warrior 5 Mercenaries ____ Calendario 10
Mount & Blade II ____ Work in Progress 32
Need for Speed Heat ____ Calendario 10
Need for Speed Heat ____ Preview 21
Nostos ____ Realidad Virtual 31
Order of Battle Red Star ____ Free to Play 34
Outer Worlds, The ____ Calendario 10
Outer Worlds, The ____ Reportaje 14
Pine ____ Calendario 10
Planet Zoo ____ Work in Progress 32
Planet Zoo ____ Free to Play 34
Plants vs Zombies: la batalla de... ____ Calendario 10
Population Zero ____ Free to Play 34
Port Royale 4 ____ Reportaje 25
RAD ____ Review 70
SE VR World ____ Realidad Virtual 31
Sekiro Shadows Die Twice ____ Sigue Jugando 33
Shenmue III ____ Calendario 10
Sims 4, Los ____ Sigue Jugando 33
Skyforge Ignition ____ Free to Play 34
Solasta ____ Panorama Indie 30
Song of Horror ____ Preview 18
Spacebase Startopia ____ Reportaje 25
Spyro Reignited Trilogy ____ Sigue Jugando 33
STALKER ____ Sigue Jugando 33
Star Wars. Jedi: Fallen Order ____ Calendario 10
Steel Circus ____ Free to Play 34
Tag War ____ Realidad Virtual 31
Tank Mechanic Simulator ____ Work in Progress 32
Travis strikes again: No more heroes ____ Calendario 10
Trine 4 The Nightmare Prince ____ Calendario 10
Until you fall ____ Realidad Virtual 31
Vampire The Masquerade... ____ Work in Progress 32
Warsaw ____ Work in Progress 32
Witcher 3, The ____ Sigue Jugando 33
Wolfenstein Youngblood ____ Work in Progress 32
Wolfenstein Youngblood ____ Review 68
World of Warships ____ Free to Play 34
WWE 2K20 ____ Calendario 10

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

¡Del cómic "made in Spain" a tu PC!

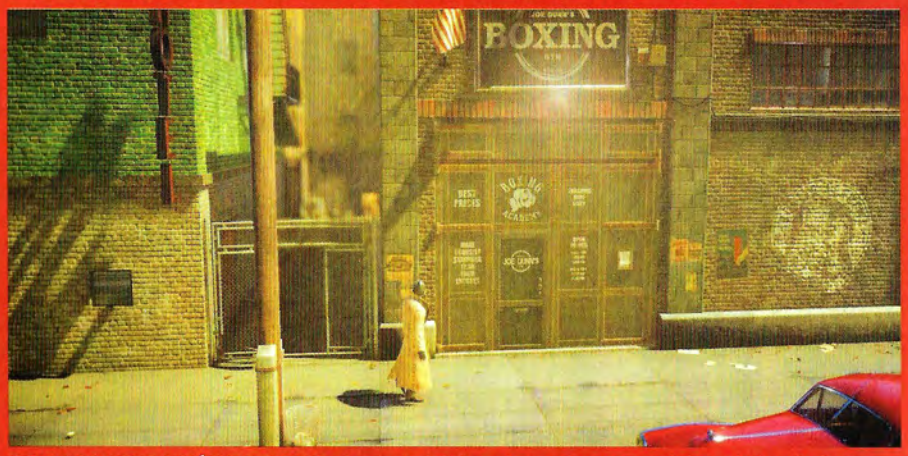
AVENTURA **5 DE NOVIEMBRE DE 2019** **PENDULO STUDIOS/YS INTERACTIVE**

Entre el ocaso del s. XX y el nacimiento del s. XXI vio la luz Blacksad, el cómic creado Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. Y casi dos décadas después, una de las sagas "made in Spain" del noveno arte adquiere forma de juego de aventura gracias a la maestría de Pendulo Studios, que regresarán este noviembre con «Blacksad Under the Skin». Prepárate a descubrir una Nueva York alternativa poblada de personajes zoomorfos, donde el detective John Blacksad se convierte en protagonista de una historia digna de la mejor película de cine negro. Puzles, enigmas, personajes fascinantes, crímenes, muertos... ¡Una aventura única en tu PC!

¡ASÍ ES LA NUEVA YORK DE BLACKSAD! Las aventuras del detective gatuno tienen lugar en una Nueva York alternativa ambientada en los años 50 del s. XX.

¿CÓMO MURIÓ JOE DUNN? El cadaver de Joe, propietario de un club de boxeo, coincide con la desaparición de la promesa Bobby Yale. ¿Una casualidad?

UN BUEN DETECTIVE TAMBIÉN DEBE USAR LOS PUÑOS. En «Blacksad Under the Skin» los enigmas y diálogos se alternarán con secuencias de acción QTE, donde tendremos que ser rápidos.



¡UNA AMBIENTACIÓN DE CINE! La herencia del cine y la novela negros es la base de los cómics en que se inspira el juego, que captará a la perfección ese espíritu, con una dirección artística impresionante.

UN MUERTO, UNA CHICA GUAPA QUE RECLAMA NUESTRA AYUDA Y TIPOS DUROS. ¿Qué más se le puede pedir a una historia "noir"? «Blacksad Under the Skin» tendrá todo ello, y mucho más, en una espectacular con la que Pendulo Studios vuelve a la máxima actualidad, exprimiendo toda su experiencia en el género.

BUNGIE 4.0
VERSIÓN ABIERTA

Con casi 30 años de historia, Bungie se reinventa para un público que no había nacido cuando empezaron sus sagas. También, a quienes hayan cedido el interés a otros títulos de temática similares a «Destiny». Y sin olvidar a los fans que siguen aún entre asaltos de la Vanguardia y Crisol.

El nacimiento de Bungie estuvo ligado a los Mac de Apple, en 1990. Su primer juego fue un clon de «Pong!», llamado «Gnop!», que ofrecían gratis como "freeware", aunque se podían pagar 15 dólares por el código base. Desde entonces, el recorrido de la compañía ha dado un giro totkal, con éxitos de la talla de «Halo» o «Destiny». Unidos a Microsoft durante una década, luego a Activision y, ahora, con libertad para lanzar un free-to-play: «Destiny 2: nueva luz».

Puede verse como si la libertad diera de nuevo su identidad original a Bungie. En realidad, no tener encima a una gran compañía puede transformarse en eso. Pero el viaje ha sido complicado. Es como si la desarrolladora se lo hubiera ganado a pulso. Con un gran bagaje a sus espaldas y un empujón que viene de Oriente para volver a sus raíces.

Huyendo del "crunch"

Una de las quejas que más se oyen en el sector de los videojuegos es sobre el período de "crunch". Algo que ha afectado a la imagen de grandes desarrolladoras y editores. Esto no es otra cosa que las horas extra en las etapas finales de una producción. Situación que se extiende a otros sectores, pero contra lo que ahora se lucha abiertamente.

Contaron en Games Developers Conference y ante otras audiencias especializadas, que Bungie tuvo un estrés muy alto para lanzar los dos primeros títulos de la saga «Halo». Responsabilizaron de ello a la ambición, falta de planificación y un equipo mucho más pequeño del necesario. Algo que con «Halo 3» consiguieron solventar, a base de eliminar fases enteras, fusionar otras o retrasar seis meses el editor, Forge.

Bungie se había convertido en un equipo de 70, 100 y más de 150 personas que trabajaban en «Halo 3». Por encima y alrededor tenían numerosos profesionales y empresas que hacían crecer la franquicia en manos de Microsoft. Desde aspectos online al merchandising, lo que antes solventaban 40 personas era ahora un gigante.

> **"Bungie se ve capaz de invertir en unos estudios enfocados a algo más, aparte de «Destiny»"**

Perder el poder de decisión sobre el producto y quedar relegados a un solo proyecto, enorme, quizá hizo que Bungie buscara su independencia. En 2010 dejaron atrás parte de la familia y su mayor creación, con un «Halo Reach» que pronto llegará a PC.

El contrato por 10 años con Activision vino después de un perío-

BUNGIE FOUNDATION

Con su propia junta directiva y voluntarios dentro de Bungie, la compañía mantiene una de sus iniciativas menos conocidas. Se trata de una fundación dedicada a enfocar el trabajo caritativo de quienes la forman. Junto a Child's Play y otras organizaciones, las experiencias pasadas y presentes han tenido el entretenimiento como eje. Es decir, acciones como la cesión de tablets con juegos, soporte para estos y herramientas educativas son habituales. También, el desplazamiento de voluntarios a centros donde son tratados niños con pasión por los videojuegos.

Los títulos de Bungie son muy conocidos, con un rango de edad que está ahora a partir de los 16 años. Con lo que la fundación no se centra solo en los más pequeños. Aunque con ellos usan herramientas que adaptan para acercar la tecnología y el talento humano del equipo a quien lo necesita más. ¿Para cuándo veremos una colaboración de Bungie con organizaciones más cercanas, aquí, como Juegaterapia?
bungiefoundation.org

CON PROYECTOS EN TODO EL MUNDO, Bungie Foundation apoya acciones concretas junto a Child's Play y otras organizaciones.

100 MILLONES DE DÓLARES INVIRTIÓ NETEASE EN BUNGIE EL AÑO PASADO, que la productora ha aprovechado para ganar su independencia de Activision y crear equipos de desarrollo en paralelo a la franquicia «Destiny».

«DESTINY 2» PASA A SER FREE-TO-PLAY, con el apellido Nueva Luz, mientras que llega una nueva expansión, con el nombre «Bastión de Sombras».

do de relax. La planificación podía ser la clave con el anuncio de «Destiny» y el plan de lanzar tres juegos en una década. Sin embargo, han pasado nueve años y solo se han visto dos entregas.

La vuelta a períodos de "crunch" con Activision no parece ligada al lanzamiento de juegos, sino más bien a la presión por mantener el interés de los jugadores.

Esta necesidad por crear algo nuevo, de manera continuada, ha hecho que Bungie trabaje las expansiones en paralelo, sin saber cómo habrá recibido la comunidad su trabajo anterior.

Cambiar para crecer

Tras dejar atrás a parte del equipo que había creado «Halo», Bungie no para de reinventarse. Hacia 2014 vimos la marcha poco amistosa de Martin O´Donnell. El co-creador de la banda sonora de la saga dejaba la responsabilidad a Michael Salvatori.

«Destiny 2» se lanzó en 2017 con casi dos millones de unidades vendidas en su primera semana. Hasta hoy, se han lanzado varias expansiones para la historia y eventos que mantienen pegada a una comunidad fiel de jugadores. Pero con unos planes que cambian el modelo de negocio de las últimas décadas en Bungie.

En 2018 el gigante chino del entretenimiento, NetEasy, anunció la aportación de 100 millones de dólares a Bungie. Una inversión que la desarrolladora publicitó como una oportunidad, con vistas a invertir en estudios de desarrollo enfocados a algo más, aparte de «Destiny». A principios de 2019, la noticia ha sido que Activision dejaba su relación con Bungie y esta volvía a ser libre.

Lanzarse a más plataformas, aparte de las consolas y el PC ha estado en los planes de Bungie desde hace tiempo. «Destiny 2» fue la estrella en la presentación de Google Stadia en la pasada Gamescom de Colonia. Quizá deberíamos dar por seguro que Project xCloud de Microsoft también contará con su ración de «Destiny» u otros productos de la compañía.

Quizá sea cuestión de tiempo ver cómo Bungie pasa a ser una desarrolladora y editora con varios títulos en su catálogo.

LOS JUEGOS DE BUNGIE

Terceras compañías se han encargado de llevar los juegos de Bungie al PC, pero su catálogo de títulos se extiende desde 1990, con un clónico de «Pong» para ordenadores de Apple. El recorrido empezó como estudio independiente, asociado a Microsoft para la saga «Halo», luego bajo Activision con «Destiny» y, ahora, independientes de nuevo.

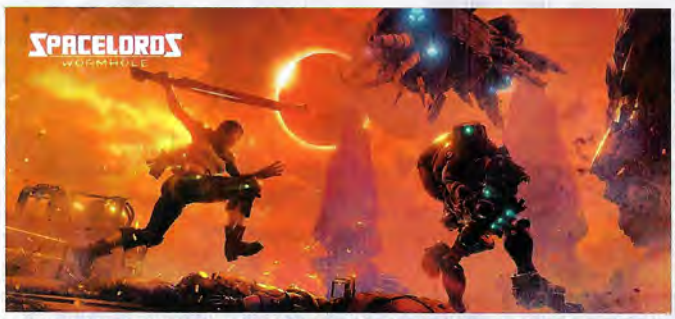
LANZAMIENTO	TÍTULO	PLATAFORMAS
1990	Gnop!	Mac
1991	Operation Desert Storm	Mac
1992	Minotaur: The Labyrinths of Crete	Mac
1993	Pathways into Darkness	Mac
1994	Marathon	Mac
1995	Marathon 2: Durandal	Mac, PC, Xbox 360 (2007)
1996	Marathon Infinity	Mac
1997	Myth: The Fallen Lords	Mac, PC
1998	Myth II: Soulblighter	Mac, PC
2001	Oni	Mac, PC, PS2
2001	Halo: Combat Evolved	Xbox
2004	Halo 2	Xbox
2007	Halo 3	Xbox 360
2009	Halo 3: ODST	Xbox 360
2010	Halo: Reach	Xbox 360
2014	Destiny	Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
2017	Destiny 2	PC, Xbox One, PS4, Stadia

«HALO REACH» ESTÁ CONSIDERADO COMO EL MEJOR JUEGO DE LA SAGA por muchos seguidores, y parece que fue la tarjeta de presentación de Bungie para dar el salto con Activision.

SPACELORDS SE LIBERA TOTALMENTE

Aunque ni las mecánicas, ni el estilo de «Spacelords» y «Destiny 2» tengan muchas similitudes, hay algo que comparten. Ambos títulos son (ahora) free-to-play, con mucho más contenido que cuando salieron y cambios bastante grandes frente a quienes los jugaron el día del estreno. Sin embargo, hay algo en lo que el título de Mercury Steam tiene verdadera ventaja, su ubicuidad y transparencia.

Mientras que «Destiny 2» permite usar los personajes guardados entre consolas y ordenadores, «Spacelords» ha activado el juego cruzado total. Es decir, no se puede jugar a «Destiny 2» entre usuarios de Xbox One, PS4 o PC. Pero sí que lo permite el "shooter" asimétrico online del estudio español. Con un proceso costoso, pero que ha finalizado con este último logro, vital para conseguir la masa de jugadores necesaria y encontrar partida siempre. En cuanto al uso de ratón y teclado o mando, el juego también servirá para aprender cómo salvar uno de los principales problemas entre plataformas.



LOS JUGADORES DE XBOX ONE, PS4 Y PC ya pueden jugar juntos a «Spacelords», con un sistema de matchmaking optimizado.

NOVEDADES DE OCTUBRE

Vamos a buscar amigos

Tener una buena panda de aliados con los que superar retos es vital en cada vez más juegos. Con ejemplos como «Destiny 2», que vuelve renovado y free-to-play. Pero también porque empiezan a llenarse nuestras listas de la compra con títulos competitivos. Sobre todo, con los pesos pesados que se convierten en habituales cada año. Para quien no se ata a una tradición, también hay verdaderos bombazos, esperados o no. Juegos que van a hacer más llevaderos los cada vez más frecuentes días fríos o de lluvia entre eventos para todas las edades y gustos. El otoño ya está aquí, pero muy calentito.

OCTUBRE 2019: LANZAMIENTOS

Destiny 2: Bastión de Sombras llega como expansión, al tiempo que el juego se hace free-to-play.

Conqueror's Blade estrena temporadas y parece salir de la beta en que ha permanecido.

HTC VIVE Cosmos eleva la calidad técnica de las gafas de RV y Aumentada, con más resolución, sensores y opciones.

Ghost Recon: Breakpoint supera los períodos de prueba y da un paso más en el género de la acción.

Ghostbusters: The Video Game Remastered no es el de 8 bit, pero recupera los actores originales.

Trine 4: The Nightmare Prince promete sorprendernos con una nueva perspectiva.

Pine pone a los seres humanos por debajo de otros animales en la lucha por la supervivencia.

GRID es la nueva apuesta de Codemasters, que retoma una de sus grandes marcas de éxito.

Travis Strikes Again: No More Heroes trae la acción del diseñador Suda 51 a nuestros ordenadores.

Plants vs. Zombies: La Batalla de Neighborville es un episodio más en la guerra de plantas y zombis.

Digimon Story: Cyber Sleuth Complete Edition completa un poco más el universo de Digimon.

WWE 2K20 se nutre de estrellas del espectáculo con una plantilla actualizada y más presentaciones entre gritos.

Call of Duty: Modern Warfare regresa con gráficos actualizados y cambios sobre lo conocido.

The Outer Worlds es una apuesta de Obsidian, más linear, pero con el humor y la libertad habituales.

EVENTOS A SEGUIR

3D WIRE, 3 a 5 de octubre en Segovia, vuelve a ser un evento especial, con videojuegos, cine, animación y arte digital dentro de una potente propuesta.
3dwire.es

Madrid Games Week, 3 a 6 de octubre en Madrid, presenta muchos de los títulos que llegan estos meses al mercado, campeonatos de eSports y diversión.
madridgamesweek.com

Paris Games Week, 30 de octubre a 3 de noviembre en París, es la cita más importante para los videojuegos en Francia este año.
parisgamesweek.com

PRÓXIMAMENTE...

4º TRIMESTRE DE 2019

NEED FOR SPEED HEAT
■ **Electronic Arts** ■ **8 de noviembre** ■ *ea.com*
El juego de Electronic Arts intentará retomar la pasion por la conducción de entregas anteriores, sin olvidar las opciones de personalización.

STAR WARS. JEDI: FALLEN ORDER
■ **Electronic Arts** ■ **15 de noviembre 2019** ■ *ea.com*
Ya sabemos mucho más de este juego que puede ser el punto de inflexión en los lanzamientos de Electronic Arts con la saga estelar de protagonista.

SHENMUE III
■ **YS Studio** ■ **19 de noviembre** ■ *shenmue.link*
La espera acaba para los aficionados a esta saga que marcó a muchos jugadores y ahora se acerca a PC, tras ver revisadas sus dos primeras entregas.

BEYOND GAMES WORLD
■ **Barcelona** ■ **28 de noviembre a 1 de diciembre** ■ *niceonebarcelona.com*
La carrera por el mejor evento sobre ocio interactivo enfrenta la feria de Barcelona a la de Madrid.

DOOM ETERNAL
■ **id Software** ■ **22 de noviembre** ■ *bethesda.net*
El infierno sigue abierto y cada vez nos lo pone más difícil para cerrar sus puertas o aprovechar la diversión que trae en sus intentos por expandirse.

MECHWARRIOR 5: MERCENARIES
■ **Piranha Games** ■ **10 de diciembre** ■ *mw5mercs.com*
Para quien desee meterse en un tanque vertical, estas Navidades serán un buen momento.

TAMBIÉN EN 2019 Y MÁS...

DREAMHACK
■ **Sevilla** ■ **13 a 15 de diciembre** ■ *dreamhack.es/sevilla*
Los eSports, competiciones o la zona LAN estarán abiertas una vez más en Sevilla.

FUN & SERIOUS GAME FESTIVAL
■ **Bilbao** ■ **6 de diciembre** ■ **funandseriousgamefestival.com**
Suecia es el país invitado este año al evento de Bilbao, que vuelve con grandes de la industria.

XIII
■ **2020** ■ **ubisoft.com**
Desde el 13 de noviembre hasta una fecha por determinar en 2020, la versión renovada de «XIII» se hace esperar un poco más.

CUANDO EL JUEGO ES MÁS REAL QUE LA REALIDAD

Paco Delgado
Director de Micromanía

En una década ha superado a «Tetris» como el título más vendido de la historia y desde el móvil se va a convertir en el juego más grande del planeta.

Para muchos, que Microsoft pagara 2500 millones de dólares por «Minecraft» –lo que provocó, también, la salida de Notch de Mojang– fue un desatino. Uno más de Microsoft, que no tiene reparos en gastarse millonadas en inversiones que luego no resultan especialmente rentables. Pero se trata de una compañía que, como se suele decir, no da puntada sin hilo. Que, en su momento, Microsoft presentara la primera gran demostración pública de sus Hololens usando una demo de «Minecraft» no parecía pasar de anécdota. Había que sacar rendimiento a esa inversión, aunque fuera de una forma algo anodina. ¿O había algo más detrás?

Pese a que me encanta la tecnología, la realidad virtual nunca me ha parecido tan atractiva como la realidad aumentada, y siempre he visto muchas más posibilidades en esta que en aquella.

«Minecraft Earth» está prácticamente a punto, y lo que tiene apariencia de no ser más que otro juego de móvil quizá se convierta en ese título que la RV lleva años buscando de forma desaforada, pero que va a convertir a la RA, en la práctica, en el formato no ya del futuro

sino de un presente capaz de modelar la realidad –literal y metafóricamente– y que defina buena parte de la evolución, diseño y desarrollo de videojuegos a corto y medio plazo. Y Microsoft puede tener en su mano la llave de este futuro. ¿Inquietante? Bueno, no más que el hecho de que Google, Facebook y otras compañías tengan, en la práctica, más poder que muchos gobiernos. Y lo que nos falta por ver.

¿El futuro del juego?

«Minecraft Earth» quiere convertir al mundo, literalmente, en el escenario de un juego. Quiere hacer posible convertir la RA en un elemento más de la realidad y que tú definas ese nuevo mundo, lo levantes, lo crees, lo construyas. Lo compartas. Que alteres la realidad. Y todo con tu smartphone –dejemos lo de la geolocalización y que nuestros móviles son dispositivos de espionaje perfectos.

Recuerda la locura que provocó «Pokemon Go». Imagina ahora algo de ese estilo con el título que ha desbancado a «Tetris» –¡en menos de una década!– como el más vendido de la historia del videojuego. Y las posibilidades que la RA ofrece, poniendo en nuestra mano, literalmente, una nueva manera de entender la realidad, hacen que la imaginación eche a volar y que se quede corta ante aquello que pueda conseguir «Minecraft Earth». ¿Estamos, de verdad, ante el juego que puede cambiarlo todo?

Posibilidades sin fin

Muchas veces, en los medios hablamos de títulos revolucionarios. Proyectos llamados a romper moldes. Juegos que lo cambiarán todo. Pocas veces esas previsiones se cumplen. Pero la excitación que me produce algo como «Minecraft Earth» no la tenía hace tiempo. ¿Qué posibilidades puede tener un juego así de marcar un punto de inflexión? Me atrevería a decir que muchas, aunque eso nunca se sabe a ciencia cierta. Quizá esa inversión tan brutal de Microsoft en la compra de un juego tan simple que era genial, y una presentación de tecnología que no parecía más que una anécdota, en realidad nos hayan estado dando pistas sobre lo que nos espera y aún no nos hemos dado cuenta.

“¿Puede la RA definir el futuro de la industria con un juego tan conocido como «Minecraft»?”

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

SHENMUE III
Los que hayan apoyado el desarrollo de «Shenmue III» tienen una versión de prueba con la primera área del juego, desde Epic Store.
epicgames.com/store

PEWDIEPIE CON 100 MILONES
El primer creador de Internet que llega a los 100 millones de suscriptores en Youtube, en solitario, ya tiene nombre.
youtube.com

TEMPLADO

SERIE DE THE WITCHER
Un descuido de Netflix ha puesto fecha para el 17 de diciembre en el estreno de su serie sobre Geralt de Rivia.
netflix.com

BIGBEN APUESTA POR EPIC STORE
Los próximos tres lanzamientos online para PC de Bigben Interactive llegarán en exclusiva a Epic Store, en lugar de a Steam.
bigbenespana.es

FRÍO

VALVE ADMITE FALLOS
Las alarmas no saltaron a pesar del programa «HackerOne» de Steam y ahora Valve se esmera con los parches de seguridad para su sistema.
valvesoftware.com

RIOT CONTRA EL ACOSO
Medidas y un acuerdo han parado el caso sobre hostilidad sexual que empezaba a deteriorar la imagen de Riot y su entorno de trabajo.
riotgames.com

ALEC HOLOWKA
Tras una denuncia por acoso por parte de la artista Zoe Quinn, el co-responsable de «Night in the Wood» fue encontrado sin vida. Arrastraba problemas mentales, según sus familiares.
twitter.com/derangedpoetess

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

WORLD OF TANKS RAYTRACING
Soportará sombreado avanzado con técnicas de raytracingr desarrolladas en colaboración con Intel.
wargaming.net

ALGORITMOS DE STEAM
Los nuevos algoritmos mostrarán menos juegos populares y más recomendaciones individuales.
steampowered.com

CUPHEAD EN EL TOP DE JAZZ
La BSO de «Cuphead» ha sido la primera de un videojuego en alcanzar el número uno en la lista Billboard, en jazz.
cupheadgame.com

TEMPLADO

JUEGO CRUZADO EN COD
Activision e Infinity Ward se han centrado en proporcionar juego cruzado para «Call of Duty Modern Warfare» entre PC, Xbox One y PS4, con teclado y ratón o mando.
callofduty.com

E3 2020
Con fecha para el 11 a 13 de junio de 2020, la feria de Los Ángeles se centrará en los aficionados, medios y celebridades a modo de festival. Será menos "para profesionales".
E3expo.com

FRÍO

"SWATTING" MORTAL
El juez del caso ha dictado sentencia de 20 años de cárcel para el segundo responsable de una llamada falsa a la policía que provocó la muerte de un jugador de «Call of Duty».
en.wikipedia.org/wiki/2017_Wichita_swatting

LOS DICHOSOS VIAJES DE PRENSA

Han sido uno de los elementos más envidiados por otros sectores. Pero ya hay herramientas que funcionan mejor, según para qué.

Oscar Díaz
Responsable de comunicación en BestVisionPR.

En el sector del automóvil, las vacaciones, náutica o la industria militar, hay algo que la prensa tiene y otros no. Se trata de viajes con todo pagado a sitios increíbles en los que se viven experiencias para contar a toda la familia y amigos. Es la herramienta que se ha utilizado durante décadas para dar a conocer un producto. Enseñárselo a unos pocos privilegiados y que estos se encarguen de comunicar sus características. Los videojuegos no son ajenos a estas acciones, aunque cada vez se ven más como el hermano menos "mimado".

He visto cómo lanzaban un maniquí al mar desde un helicóptero en Marbella, para presentar el juego de «Scarface».

De un continente a otro

Los viajes a países nórdicos para vivir jornadas como militares de élite han sido de lo más emocionantes. Destrozar coches, subidos a un carro de combate, tampoco se queda corto tras conducirlos por circuitos embarrados y jugar a Paintball junto a exmarines. Incluso las fiestas de Mojang en sus oficinas, con excursiones por Suecia y gymkanas, son todo lo que un fan puede desear. Aunque no siempre es así y hay verdaderas palizas de un día para saltar el charco, ver el juego y volver sin haber pisado una calle o comer solo en el avión.

He vivido experiencias con vuelos en primera clase y hoteles de siete estrellas. O la presentación de cierta compañía multinacional que hace consolas y sistemas operativos, con jet privado desde Los Ángeles a Las Vegas. De ahí a un desierto donde tocaban grupos de lo más famosos... junto a strippers.

¿Qué al dueño de la empresa le gusta The Offspring? Pues se les contrata y tocan ante todos los empleados y medios invitados, antes de dar paso a DJ habituales en Ibiza o Londres. ¿Que el evento se merece a The Chemical Brothers y el Circo del Sol? No hay problema.

Puede parecer un derroche del que apenas se ha sacado partido. Habrá quien lo vea como un premio al trabajo de periodistas, que el resto del tiempo han de sufrir una profesión cada vez menos valorada. Pero en esto también se aprecia una tendencia que justificar en las cuentas a fin de año.

Si se vende un avión militar, el coste de llevar a unos pocos medios especializados a cualquier sitio del mundo parecen mínimos en comparación. En la televisión o webs generalistas no se puede hacer este tipo de publicidad para convencer a inversores. Quizá ahí funcione aparecer en una revista o medios especializados, que van directos a quienes compran.

Con los coches puede parecer lo mismo, que con unas pocas ventas se paga todo. Los márgenes y el riesgo se antojan pequeños cuando se compara con los videojuegos.

¿Cuántos juegos hay que vender para compensar un viaje de dos o tres personas de España a Seattle un par de días? Con ventas que apenas pasan de unos miles de unidades y producciones en las que el doblaje sale por más de 20.000 euros, las cuentas no cuadran.

Las cosas se ponen difíciles para los llamados viajes de prensa. Hay compañías que valoran unos vídeos en Youtube por encima de un texto. Es lógico, ¿verdad? El alcance y la vida de estos contenidos se antoja mucho mayor que las palabras escritas. Es otro tipo de arte y una manera diferente de contar las cosas. Quizá las dos desaparezcan cuando la Realidad Aumentada sustituyan a los intermediarios de la comunicación. Pero aún falta para eso y queremos más viajes que ayuden a contar cómo es algo que aún no se ha visto o jugado.

"¿Cuántos juegos hay que vender para compensar un viaje de dos o tres profesionales a otro país?"

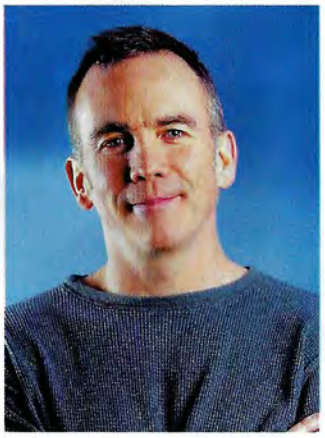
LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

"Está hambriento por controlar su propio destino," afirma Tim Willits, que ha cambiado la legendaria id Software por Saber Interactive.

"El modelo de negocio que tienen es irreal," dice Chris Early, vicepresidente de Ubisoft, sobre la actual posición de Steam en el mercado de los juegos para PC.

"Si tienes un equipo puedes estar en el bando ganador, aunque apestes," es la puya de John Carmack a títulos como «Overwatch».



"Emocionado por los asaltos que voy a echar con @XboxP3" Pete Parsons, CEO de Bungie, con Phil Spencer, VPO de Xbox, frente a «Destiny 2.

"No tengo claro que sea viable tener un editor dentro de otro," dice Tim Schafer sobre seguir editando juegos a terceros dentro de Microsoft.

"Seguiremos trabajando con estrellas de Hollywood" afirma el omnipresente jefe de Quantic Dream, David Cage.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁNDO... se dejará de hablar de "remakes" en PC, con tantos mods que superan las revisiones de juegos no muy viejos?

¿CÓMO... se puede leer que una Bungie independiente se meta en Mixer para promocionar un «Destiny 2» f2p sin juego cruzado aún?

¿QUÉ... puede hacer que el próximo «Gears of War» vuelva a tener la acción visceral de los tres primeros?

¿CUÁNTOS... puntos de más le han metido a algunos jugadores en «FIFA 20», con Neymar como el tercero mejor del mundo?

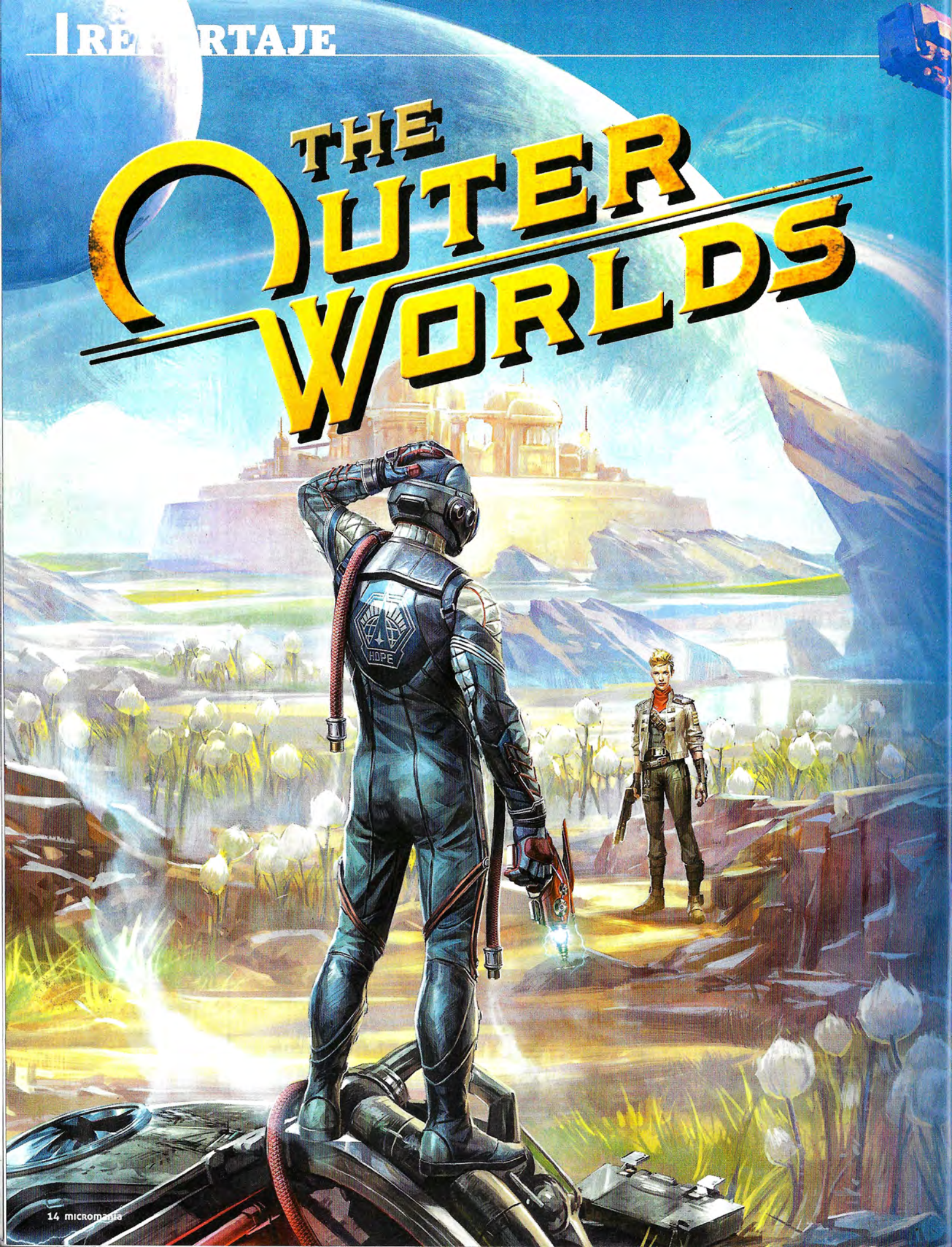
¿POR QUÉ... HTC no ha lanzado aún un modelo para PC inalámbrico de sus VIVE?

¿CÓMO... pueden durar tanto algunos juegos subidos de tono o violencia fuera de lugar en Steam?

¿CUÁNTAS... armas, exactamente, se pueden descubrir en «Borderlands 3»?

¿CUÁNDO... veremos un juego sobre Las Fallas u otra fiesta, tras haber disfrutado con «Blasphemous»?

THE OUTER WORLDS



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Obsidian/Private Division
- **Fecha prevista:** 25 de octubre de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un **JDR de acción en primera persona**, de ambientación futurista y de ciencia ficción.
- La **libertad de acción, exploración e interacción** con el entorno y PNJs será total.
- **No habrá clases, y la evolución y desarrollo** del personaje se basará en talentos, ventajas y reputación personal.
- Podremos **formar un grupo con secundarios** a los que dar órdenes.
- **Las flaquezas del protagonista** serán un elemento clave, que podremos activar o no.

¡Bienvenido a Halcyon, la aventura espera!

El futuro parecía prometedor, a años luz de la Tierra y con nuevos mundos para colonizar, así que te congelaron para embarcarte en la nave. Pero algo salió mal. Despertar en Halcyon, tú solo y sin saber qué pasó es únicamente el principio...

Obsidian ha estado navegando últimamente por los mares del rol clásico. Sin embargo, su nueva aventura da un giro radical. Hacia las estrellas, el futuro, la acción en primera persona y la libertad total en una aventura que nos llevará, literalmente, a nuevos mundos desconocidos.

El inicio de la historia, más allá de ese despertar inesperado, es algo que Obsidian quiere mantener tras un velo de discreción, así que nos vamos a meter en harina directamente tras llegar a Halcyon. ¿Qué hará de «The Outer Worlds» un juego tan ambicioso como atractivo y prometedor? ¡Infinidad de cosas!

¿Has visto algo igual?

Ocres, amarillos, pardos, rojos. Vetas azul fluorescente en las rocas. Hongos de tamaño descomunal. Árboles de familias inclasificables... El paisaje de Edgewater, Monarca y el resto de puestos de avanzada y ciudades de Halcyon chocan al recién llegado. Pero la paleta de colores de «The Outer Worlds» no es casual. Es el primer indicativo de que estamos ante un JDR que no quiere ser como otros. Que no será como otros. Y eso que la acción en primera persona no es tan rara en el género. Pero como en el juego

> **"Vive una aventura futurista llena de peligros, donde cada decisión tendrá consecuencias"**

El cañón de choque es una de las armas más demoledoras. Y nos vendrá de fábula contra enemigos robot gigantescos, como el Mecanoide de la imagen. Pero, ojo, no solo es grande. Además puede dar saltos enormes y caer sobre nosotros.

de Obsidian... ¡no has visto nada igual! Empecemos por su concepto de libertad. ¿No es algo habitual en el género? No, cuando cualquier PNJ de este universo puede morir. A tus manos, claro.

La libertad de elección, de selección de secundarios para nuestro grupo, de combate contra enemigos y fauna local... «The Outer Worlds» lo llevará a un nuevo nivel, gracias a poner en nuestras manos la posibilidad de jugar y hacer lo que queramos.

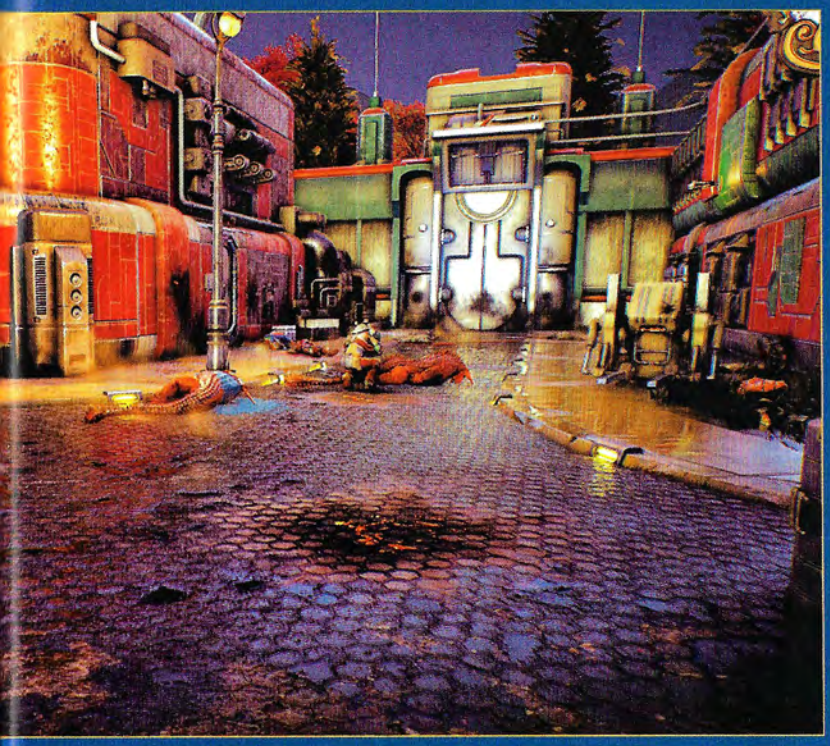
En «The Outer Worlds» no habrá clases, y el desarrollo de nuestro protagonista responderá a la evolución de sus talentos, divididos en siete categorías: cuerpo a cuerpo, a distancia, defensa, diálogo, sigilo, tecnología y liderazgo. Cómo las desarrollemos ayudará, o no, a dirigir a nuestro grupo, interactuar con personajes clave y desarrollar ciertas habilidades. Pero habrá más. Lo que Obsidian llama "ventajas", divididas en tres categorías para el protagonista y hasta cinco para los secundarios del grupo.

Sí, nuestros compañeros tendrán iniciativa e inquietudes pro-

UNA AVENTURA EN LA QUE NO ESTAREMOS SOLOS EN LOS NUEVOS MUNDOS

Los compañeros de aventura de nuestro grupo serán una ayuda inestimable. No solo nos propondrán misiones y tendrán contactos únicos con el resto del mundo, lo que nos ayudará a avanzar, sino que tendrán habilidades únicas.

Los ataques especiales que poseen estos secundarios serán algo demoledor. Podrán ejecutarlos a nuestras órdenes, y además de ser impresionantes en su ejecución, son capaces de aniquilar a poderosos enemigos de un solo golpe.



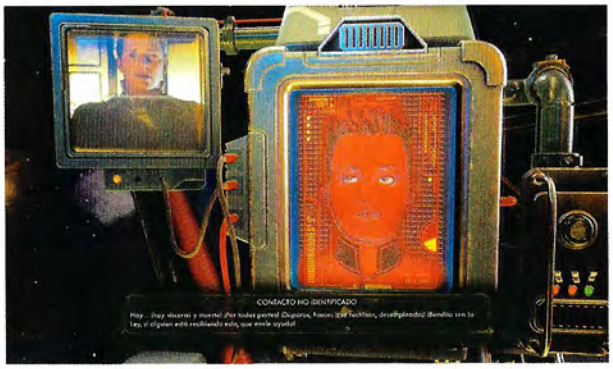
pias, pero su desarrollo podrá ser acorde a nuestras elecciones. Lo que también influirá en su relación con nosotros y entre ellos.

Estas ventajas, además, se compensarán con las "flaquezas", un concepto innovador del que, si aceptamos y asumimos sus inconvenientes, podrán darnos puntos de ventaja para habilidades adicionales. ¡Todo es posible!

El nuevo JDR de Obsidian irá más allá de la acción, las misiones secundarias repetitivas y los PNJ irrelevantes. Todo tendrá importancia y cada elección traerá consecuencias importantes. ¡Un sueño de rol hecho realidad! **A.P.R.**

¡CUÉNTANOSLO TODO, AMIGO!

En la línea habitual de los juegos de Obsidian, en «The Outer Worlds» los diálogos y la constante charla con los numerosísimos secundarios del juego nos abrirán opciones, caminos y desafíos sin parar.



Los diálogos incluirán, además de a personajes variopintos, a distintas IA que reaccionarán a nuestras decisiones. Y, por supuesto, todo estará traducido a la perfección -enorme trabajo-, aunque solo en los textos.

Los exteriores de las ciudades serán un terreno lleno de peligros. Fuera de los entornos civilizados las criaturas alienígenas campan a sus anchas y crían en todas partes. Ojo si ves a un animal pequeño. Puede que su madre o su manada no anden lejos, así que a veces será mejor esquivarlos y cambiar de ruta antes de liarte a tiros.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Estudio:** Protocol Games
- **Distribuidor:** Raiser Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 31 de octubre de 2019

www.songofhorror.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura y survival horror**, heredero de clásicos del género, como «Alone in the Dark».
- **Manejaremos hasta 13 personajes**, para investigar el origen de una misteriosa entidad sobrenatural, conocida como la Presencia.
- La **muerte de cada personaje será permanente**. Cuando uno caiga, otro tomará su lugar en la aventura.
- La IA de **la Presencia reaccionará a nuestras decisiones**, variando su comportamiento.

PRIMERA IMPRESIÓN

El primer juego de Protocol Games ofrecerá una experiencia de horror única, heredera de los clásicos del género. Promete ponernos los pelos de punta.

SONG OF HORROR

¡Abraza las sombras!

El horror adquiere múltiples formas. Desde la brutalidad del asesino a la estresante angustia que nos atenaza ante lo desconocido. De la desatada imaginación ante un crujido en la oscuridad, a la repugnancia ante la sangre. Pero cuando ese horror te acosa, te persigue y adquiere formas cambiantes; cuando se oculta en las sombras, pero sabes que te vigila; cuando reacciona a tus movimientos y tienes la certeza de que no puedes escapar a su presencia... ¿qué haces? ¿Cómo se puede huir de aquello que está pegado a ti? Es lo que te ocurrirá en «Song of Horror», y a los 13 personajes que manejaremos en el primer juego de Protocol Games, estudio indie español que, tras cinco años de largo y complicado desarrollo, desde los primeros prototipos a la aventura final que se estrenará a finales del próximo mes, por fin ve la luz al final del túnel. Un túnel que ha estado tan lleno de oscuridad como la Mansión Husher, el escenario donde nos enfrentaremos a la Presencia... ¡para sufrir de lo lindo!

Contra la Presencia

Los extraños fenómenos de la mansión Husher –no, el nombre no es casual– han atraído la atención de multitud de personas. La desaparición del escritor y toda su familia, y de uno de los ayudantes del editor que publica sus trabajos, han llevado al descubrimiento de algo maligno en la casa. Algo que no se puede definir y a lo que se ha llamado la Presencia. La desaparición –¿la muerte?– de todos cuantos han entrado en la mansión se atribuyen a esta entidad sobrenatural. Algo inaprensible y cuyas motivaciones no parecen tener sentido, pero que ha tomado el mando del lugar. ¿Quién podrá investigar el origen de la Presencia y, quizá, acabar con ella? ¿Es posible que seas tú?

Una mansión encantada. Extraños fenómenos. Una aventura en la que investigación y exploración mandan... Sí, son mimbres que algunos grandes clásicos del survival horror ya han usado con excelentes resultados. Y Protocol los conoce, y ha hecho que «Song of Horror» beba de ellos.

En «Song of Horror» no habrá combate. Solo investigación, puzles y... sí, muerte. Y permanente. Algo que será posible gracias a su diseño y desarrollo como un juego protago-

"Enfréntate a la Presencia en un juego de horror en que manejarás a múltiples personajes"

¡Déjate atrapar por el horror en una espectacular pesadilla para tu PC! Por fin el esperado proyecto de Protocol Games está a punto de ver la luz... ¡y tiene pintaza!

Una pesadilla que no tendrá fin: ¡habrá más horror hasta 2020!

Investigar el origen de la Presencia y cómo acabar con ella no será una tarea fácil, y Protocol Games quiere que, además, la experiencia sea duradera. Tanto que el Pase de Temporada ya está confirmado con los cinco episodios que irán desde octubre de este año, cuando el juego se lance, hasta marzo de 2020, cuando llegue el quinto y último. La Mansión Husher será el comienzo de la pesadilla. El horror, sin embargo, persistirá.

¡Qué mal rollo dan estos objetos! Elementos tan clásicos de una peli de terror como inquietantes muñecas serán constantes.

El horror habita entre las sombras. Si prestas atención a los detalles y no te dejas atrapar por la oscuridad, quizá distingas que algo tan inocente como una bañera esconde criaturas terribles.

nizado por nada menos que trece personajes diferentes. Sí, trece.

¿Quién sobrevivirá?

Escenarios dominados por la oscuridad, pero repletos de objetos, enigmas y de un detalle visual excepcional. Una misteriosa amenaza que nunca sabremos por dónde anda, excepto cuando se abalance contra nuestro personaje. Una perspectiva en tercera persona y muchos puzles que resolver, objetos que recoger y decisiones que tomar. Y trece personajes con habilidades únicas que tendrán que afrontar el desafío, esquivar a la Presencia y sus ataques y resolver el misterio de la trama. Pero nunca sabremos exactamente qué podrá ocurrir, porque la Presencia no actuará de forma sistemática ni mecánica.

Uno de los grandes logros de Protocol Games en «Song of Horror» estará en la IA que manejará el complrtamiento y reacciones de la Presencia, que variarán según lo que hagamos con nuestros personajes. Tanto es así que un personaje podrá morir por múltiples circunstancias, otro tomará su lugar y continuará la trama, pero el mundo permanecerá con las modificaciones que hayamos hecho y la Presencia actuará en consecuencia a ello, así como a las nuevas decisiones que tomemos. Sí, parece una pesadilla y seguramente así será. Y la disfrutaremos a lo grande. Porque, además, será una pesadilla que durará meses.

«Song of Horror» estará estructurado en cinco episodios diferentes. El primero y el segundo llegarán a finales de octubre, y los demás irán cayendo sucesivamente en diciembre de 2019, y enero y marzo de 2020.

Durante este tiempo, nuestro personajes irán cayendo. La Presencia nos irá sometiendo a nuevas y quizá sádicas experiencias y el horror no nos abandonará.

El desarrollo de «Song of Horror» ha durado cinco años en los que Protocol ha pagado la novatada de su primer proyecto, pero ha sido una experiencia inigualable. Y ya deseamos probarlo. **A.P.R.**

SE PARECE A...

THE EVIL WITHIN 2

El juego de MIkami nos metía el miedo en el cuerpo a base de escenas terribles y sustos.

RESIDENT EVIL 2

La nueva edición del clásico es uno de los mejores survival horror del momento para PC.

OUTRIDERS

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** People Can Fly/Square Enix
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** verano de 2020

outriders.square-enix-games.com/es

El misterio es la seña de «Outriders». Misterio sobre su trama. Misterio sobre su jugabilidad. Misterio sobre su mecánica. Pero People Can Fly -«Painkiller», «Bulletstorm»- y Square Enix han dado algún detalle sobre lo que nos espera en la acción multijugador de «Outriders». Para empezar la posibilidad de entrar y salir de las partidas al vuelo, la localización de la acción en el planeta Enoch y la ambientación de ciencia ficción futurista, mientras combatimos a feroces enemigos alienígenas, mientras investigamos una señal desconocida.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

- **Género:** Acción bélica
- **Estudio/compañía:** Infinity Ward/Activision
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 25 de octubre de 2019

www.callofduty.com/es

Vuelta a algunos personajes clásicos de la saga. Vuelta a la esencia que dio forma al «Modern Warfare» original. Vuelta a la acción asimétrica, actual y con el multijugador como uno de los puntales del diseño. Pero también adiós. Adiós al modo zombis, al pase de temporada tradicional -lo que implicará, probablemente, contenido gratuito- y a la acción más típica. Hay ganas.

CRIS TALES

- **Género:** Aventura/rol/acción
- **Estudio/compañía:** Dreams Uncorporated, Modus
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2020

modusgames.com/cris-tales

El homenaje a los JRPG más clásicos y populares -«Chrono Trigger», «Final Fantasy VI»- y otros más modernos -«Persona 5»- es uno de los objetivos de «Cris Tales». El enfrentamiento con la poderosa Emperatriz de las Eras llevará a Crisbell, la maga del tiempo, y sus compañeros a afrontar peligros, desafíos y un combate por turnos donde la estrategia será un componente fundamental.

DRAGON BALL Z KAKAROT

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** CyberConnect2/Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 17 de enero de 2020

www.bandainamcoent.com/games/dragon-ball-z-kakarot

¿La experiencia difinitiva del mundo de «Dragon Ball Z»? Puede parecer una exageración, pero ese es el objetivo de CyberConnect 2 y Bandai namco con «Dragon Ball Z Kakarot». La historia de Son Goku, con los combates más épicos e icónicos de la saga, los personajes más carismáticos y populares, los entrenamientos, las comidas, la pesca... la vida, en el mundo Dragon Ball. Acción y rol para un título con el que los fans de casi tres décadas de la serie podrán dar rienda suelta a todas sus fantasías. Un juego que puede convertirse en un clásico.

JOHN WICK HEX

- **Género:** Acción/estrategia
- **Estudio/compañía:** Bithell Games/Good Sheperd Ent.
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 8 de octubre de 2019

johnwickhex.com

Las precisas y perfectas coreografías de los tiroteos y lucha de las películas de John Wick se convertirán en «John Wick Hex» en una combinación de estrategia y acción. El juego de Bithell Games, desarrollado en colaboración con los equipos creativos de las películas, nos presentará muchos más desafíos en los que la rapidez en la toma de decisiones, el uso de las armas y técnicas adecuadas y el estilo, elegante, pero letal, de John Wick, dominarán la acción y el desarrollo de una trama original, que nos permitirá convertirnos en el Baba Yaga.

NEED FOR SPEED HEAT

■ **Género:** Velocidad ■ **Estudio/compañía:** Ghost Games/Electronic Arts
■ **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** 8 de noviembre de 2019

www.ea.com/es-es/games/need-for-speed/need-for-speed-heat

Parece difícil de creer, pero «Need for Speed» cumple 25 años. Y para celebrar el aniversario, Ghost Games y EA quieren ofrecer un homenaje por todo lo alto a la saga con «Heat». La ciudad de Palm City será el escenario de la acción de un juego donde podremos escoger entre jugar de día o de noche, pilotando hasta 127 coches de 33 marcas y compitiendo en carreras... ilegales, claro.

MOONS OF MADNESS

■ **Género:** Acción/Survival ■ **Estudio/compañía:** Rock Pocket Games/Funcom
■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Fecha prevista:** Halloween 2019

www.moonsofmadness.com

Ciencia ficción furista, el planeta Marte como escenario y el horror sobrenatural de Lovecraft. La combinación promete ser explosiva y ofrecer una aventura tan fascinante como alucinante. «Moons of Madness» nos mete en la piel de Shane Neweheart, un técnico de bajo nivel cuyas autorizaciones de seguridad no le hacen consciente del peligro descubierto en la estación Invictus. Terror cósmico.

SAVIOR

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Starsoft Entertainment
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2020

starsoft.com/Savior

La guerra ya dura siglos entre los Caídos y los Elegidos, dos facciones irreconciliables de la enigmática isla de Arcadia. Una guerra en la que Sam, la protagonista de «Savior», se ve atrapada entre medias. Explora Arcadia, lucha, salta, nada, bucea y cabalga sobre dragones mientras desbloquemos habilidades, armas y hacemos alianzas con personajes de lo más pintoresco. Los secretos de los orígenes de Sam pueden implicar mucho en esta guerra sin fin, dando sentido a la historia de Arcadia. Y mientras, disfrutaremos de la acción.

LAS 10 GRANDES SORPRESAS PARA TU PC EN 2020

¡El próximo año tu PC va a reventar!

Tras el pasado E3 creíamos que ya estaba todo definido de cara a lo que iba a venir en 2020. Error. Aún hay muchas sorpresas que estudios y compañías tienen preparadas. Y aquí te hemos reunido 10 auténticos imprescindibles... y alguno más.

Tras el fin del verano, empezando la recta final del año en curso, apenas nos ha dado tiempo a jugar con la gran mayoría de títulos de primera línea que nos han llegado en 2019. Y aún quedan unos cuantos por salir. Y mientras intentamos organizarnos para poder disfrutarlos todos, sin desatender nuestras obligaciones, los estudios y compañías se empeñan en complicarnos la vida... para bien. Porque aún no hemos acabado el año y ya nos han sorprendido con un puñado de juegos que se anuncian para 2020, uniéndose a una larga lista de los que se han venido anunciando en ferias tan prestigiosas como el E3. ¿Creías que 2020 lo ibas a dedicar únicamente a «Vampire: Bloodlines 2», «Cyberpunk 2077» o «Watchdogs Legion»? Pues prepárate para hacer hueco en tu disco duro y ahorrar y rascarte el bolsillo para estos diez juegazos que ya estánconfirmados para el próximo año, y que a buen seguro te van a hacer replantearte muchas cosas. Hay grandes regresos, estrenos de relumbrón, sagas que se amplían y novedades que te van a hacer muy feliz. Nosotros ya estamos haciendo malabares con nuestro presupuesto y nuestro tiempo, para adaptarnos a una temporada que promete ser realmente histórica. ¡Descúbrela!

EL FUTURO DE LA ACCIÓN SUBJETIVA

DISINTEGRATION

Estudio/compañía: V1 Interactive **Distribuidor:** Private Division
Fecha: 2020
INTERÉS:

Decir que «Disintegration» es, en muchos sentidos, el heredero espiritual de la esencia del universo «Halo» no es un desdoro. De hecho, la gente de V1 Interactive proviene del equipo que forjó «Halo», y esa combinación de acción en primera persona, frenética, vertiginosa, con estilo, y una ciencia ficción futurista de ambientación única, se vuelven a dar en «Disintegration», donde pilotaremos un graviciclo convertidos en robots dotados de cerebro humano.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Una fantasía futurista de ciencia ficción, pero dotada de gran realismo visual y técnico, para una acción en primera persona explosiva.
- Un "shooter" con acción en solitario o por equipos, donde podremos pilotar vehículos únicos y seremos un auténtico cyborg.

¡VUELVE EL DEMONIO DEL AIRE!

COMANCHE

Estudio/compañía: Nukklear/THQ Nordic
Distribuidor: THQ Nordic **Fecha:** 2020
INTERÉS:

Los más veteranos jugadores y los fans de la simulación recordarán el nombre «Comanche» de épocas pasadas, pero volverá a ponerse de moda el próximo año. Nukklear recupera el clásico del combate aéreo poniendo al día toda la parafernalia tecnológica con drones y más, para disfrutar en solitario o en equipo en el aire.

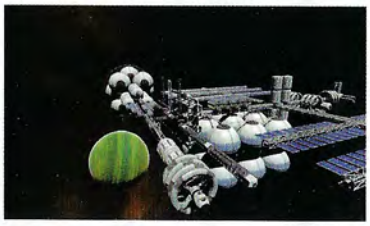
¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un regreso a la altura de uno de los grandes clásicos del combate aérero en PC.
- La posibilidad de jugar y combatir en modo individual o en equipo.
- La puesta al día de la tecnología bélica para una experiencia realista.

Y ADEMÁS...

KERBAL SPACE PROGRAM 2

Star Theory y Private Division se alían para continur la exploración espacial más épica que se puede conseguir en PC. Como su predecesor, la creación de mods será clave.
www.kerbalspaceprogram.com



ELDEN RING

El talento del creador de Juego de Tronos sumado al de Miyazaki, responsable de «Souls» y «Sekiro», hace salivar al fan ante el JDR en tercera persona que llegará en 2020.
www.bandainamcoent.com/games/eldenring

¡VENGAREMOS LA TIERRA!

MARVEL'S AVENGERS

- **Estudio/compañía:** Crystal Dynamics/Square Enix
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Fecha:** 15 de mayo de 2020
- **INTERÉS:**

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Que la experiencia de Crystal Dynamics en juegos de acción y aventura sea capaz de compensar la desaparición del mundo de Vengadores en el panorama del cine.
- Una perfecta recreación de personajes, desafíos y posibilidades de las películas.

Es posible la vida para los superhéroes de Marvel en el universo de los Vengadores, pese al cierre de su tránsito cinematográfico de la última década. O, al menos, es lo que piensan en Crystal Dynamics con el lanzamiento el próximo mayo de »Marvel's Avengers». El juego, de acción y aventura, podrá ser disfrutado en solitario o en modo cooperativo con un grupo de cuatro jugadores en total. La trama no tendrá que ver con ninguna de las películas, pero ya se sabe que aparecerán villanos como Abominación o el Supervisor (Taskmaster). ¿Podrá superar el listón de las películas?

LA HISTORIA EN TUS MANOS

HUMANKIND

Estudio/compañía: Amplitude Studios/SEGA
Distribuidor: Koch Media
Fecha: 2020
INTERÉS:

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Un juego de estrategia 4X con el que redefinir, de verdad, la Historia de la humanidad, de principio a fin.
- Un título capaz de combinar las características de más de 60 culturas desde la Edad del Bronce hasta hoy.

El nuevo juego de los creadores de «Endless Legend» será, inevitablemente, comparado con la saga «Civilization», pero quiere ofrecer un desafío como ningún otro en el mundo de la estrategia histórica. «Humankind» era el gran tapado de SEGA para 2020, y sus primeros datos son todo un caramelo para el fan del género. Hasta 60 culturas históricas estarán a nuestra disposición para ser modificadas, potenciadas y desarrolladas completamente a nuestro gusto, redefiniendo así, de manera real, la historia de la humanidad. Como dicen sus creadores, no es la Historia, es "tu" Historia.

Y ADEMÁS...

EVERSPACE 2

Exploración, saqueo, acción, toques de rol... ¡y todo en el espacio! El juego de Rockfish Games se perfila como uno de los indies más ambiciosos y prometedores del próximo año.
www.everspace.game

PORT ROYALE 4

Será en otoño de 2020 cuando podremos unir a las fuerzas coloniales de España, Inglaterra, Francia o los Países Bajos, por la supremacía en el Caribe del s. XVII.
www.kalypsomedia.com

SPACEBASE STARTOPIA

Con reminiscencias del «Startopia» de 2001, «Spacebase Startopia» mezclará estrategia, simulación económica y construcción para crear la estación espacial total.
www.kalypsomedia.com

EL TERROR INFANTIL CONTINUARÁ EL PRÓXIMO AÑO

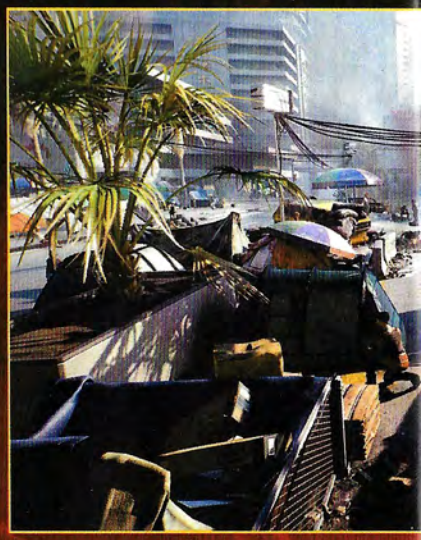
LITTLE NIGHTMARES 2

Estudio/compañía: Tarsier Studios **Distribuidor:** Bandai Namco **Fecha:** 2020
INTERÉS:

A medio camino entre una pesadilla, un cuento infantil de terror y un enorme desafío de inteligencia, plagado de puzles y con una narrativa audiovisual fascinante, «Little Nightmares» nos atrapó a todos hace un par de años en un mundo tan terrible como impresionante. El uso del sonido, la luz y el escenario como un puzle, plagado de criaturas espantosas, hizo del juego de Tarsier uno de los títulos del año. En 2020 volverá, aumentado y potenciado. Tendremos a Mono, un compañero para Six, pero la acción seguirá centrada en el modo individual, con más enemigos y escenarios exteriores.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- Más desafíos, puzles y enemigos con la terrorífica, pero fascinante ambientación que disfrutamos en el original.
- Una aventura de más duración, con una variedad también mayor de escenarios, incluyendo exteriores.



¿SUPERARÁ ALGUNO DE ESTOS TÍTULOS AL GRAN DESEADO DE 2020?

¡EL JUEGO QUE REDEFINIRÁ EL ROL!

CYBERPUNK 2077

Estudio/compañía: CD Projekt RED **Distribuidor:** Bandai Namco **Fecha:** 16 de abril de 2020
INTERÉS:

Cada nuevo tráiler, escena de jugabilidad, imagen o comentario sobre «Cyberpunk 2077» no hace sino ponernos los dientes más largos y aumentar nuestra ansiedad ante una espera que, por fin, va llegando a su fin. No, el juego de CD Projekt RED no es uno de los títulos sorpresa ni inesperados para 2020, pero, sin duda, se está convirtiendo en la referencia de lo que definirá la industria el próximo año. Y, por tanto, en el objetivo a batir para toda su competencia. ¿Alguno de los juegos que hemos visto en estas páginas podrá superarlo? En realidad, no se trata tanto de eso, como de disfrutar de todos.

¿QUÉ ESPERAMOS?

- ¿En pocas palabras?: ¡El juego! La compra obligatoria del año.
- Una nueva manera de afrontar el diseño de un juego de acción y aventura en un mundo abierto.
- Misiones secundarias que no sean repetitivas ni redundantes. Un mundo realista y lleno de libertad.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

RV ESPAÑOLA

Últimamente he disfrutado bastante con dos juegos de realidad virtual. Uno es «Touring Karts», que es un clon de «Mario Kart» pero en RV, y el otro es «Groundhog Day: Like Father Like Son», una aventura que es una continuación de la clásica película Atrapado en el Tiempo. Después de comprarlos me enteré de que son dos juegos españoles. Me alegro de que en un medio tan nuevo ya se vean juegos hechos aquí que además son de calidad. Pietro S.

Así es. No solo son juegos de compañías españolas, sino que además no son los primeros. «Touring Karts» es obra de Ivanovich Games, que ha creado unos cuantos juegos de RV, siendo el más destacado ese homenaje a las recreativas llamado «Operation Warcade». «Groundhog Day: Like Father Like Son» es obra de Tequila Works, autora de «The Invisible Hours». Pero hay otros juegos de RV muy buenos hechos en España. Te recomendamos especialmente «Red Matter».

¿TÚ TAMBIÉN?

Lo de meter un modo Battle Royale en todos los juegos ya me parece ridículo. ¡Pero si lo han metido hasta en «Civilization VI», que es un juego de estrategia por turnos! No entiendo tanta tontería con los Battle Royale. Asenjo

Bueno, mientras sea una opción más a elegir, no hay nada de malo en incluirlo, ¿no? En el caso de «Civilization VI» hay que verlo como una parodia. Es un modo en el que manejas a una sola unidad y no puedes construir. Se trata de sobrevivir al apocalipsis. Y la verdad es que es bastante divertido...

LA CARTA DEL MES

UN GRAN EJEMPLO

Se ha criticado mucho a Microsoft por lo que hizo con Xbox One y por lo mala que es la tienda de Windows, pero ha mejorado mucho. «Gears 5» no solo lo ha lanzado en PC a la vez que en Xbox One, sino que además se puede jugar desde el primer día gratis con el Xbox Game Pass, y se puede comprar en Steam. ¡Así es como se hay que lanzar un juego! Jaume

Es cierto Jaume. Microsoft se está redimiendo con cosas como incluir los lanzamientos en Game Pass o lanzarlos en Steam desde el primer día. Lo único que se le puede reprochar es que 70€ por un juego en PC es un poco elevado. Y otro día hablaremos de las microtransacciones que tiene «Gears 5».

DISCOVERY TOUR

¿Soy el único que piensa que lo mejor de los dos últimos «Assassin's Creed» es el Discovery Tour? Poder aprender historia dentro de un juego y recorrer los escenarios sin peligro mientras un narrador te va explicando los monumentos que ves, o las costumbres de la gente, creo que es lo mejor que se ha inventado en los videojuegos en años. ¿Estáis de acuerdo? Sonia A.

Estamos completamente de acuerdo contigo, Sonia. No solo es una gran idea sino que Ubisoft tiene que hacer un gran esfuerzo para llevarla a cabo, y además todas las narraciones están dobladas. Y es gratis. Un 10 para Ubi.

DIFÍCIL DECISIÓN

Yo me inicié en los videojuegos en los 90, pero no jugué a los clásicos de PlayStation porque era más de Nintendo. Ahora soy "pecero", y he visto en Steam juegos como «Crash Bandicoot» y «Spyro». Los dos parecen del mismo estilo. ¿Cuál me recomendáis? D.S.

No es fácil optar por uno, porque aunque parezcan similares su jugabilidad es muy distinta. La trilogía de «Crash Bandicoot» es más

LA POLÉMICA DEL MES

EL NO-FORO DE EPIC

Me he comprado el juego «Borderlands 3», pero me daba problemas, y como la tienda de Epic no tiene foro... al final la gente está abriendo hilos de «Borderlands 3» en Steam. Es un poco patético que nos tengamos que ir a Steam para buscar soluciones a los bugs del juego, ¿no os parece?
Buscacámara Número 5

Es cierto que se echa de menos un foro y una comunidad en Epic Games Store, pero hay que darles tiempo. Steam tardó varios años en tener todo lo que tiene, y han dicho que lo van a poner. En todo caso, si el juego te da problemas, ¿no es mejor ir a los foros de Gearbox, que los tiene, en vez de a Steam? Allí hay mucha gente hablando del juego.

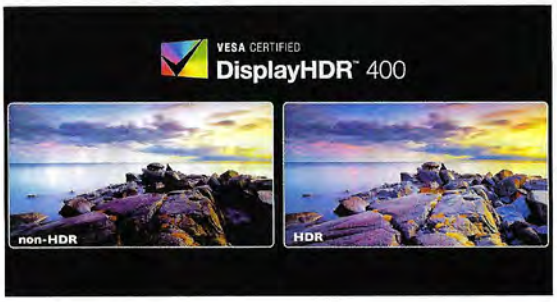
difícil, se basa en niveles con caminos estrechos en donde tienes que sortear muchos obstáculos y trampas, y ser muy preciso con los saltos. Los juegos de «Spyro» transcurren en escenarios más abiertos, hay más exploración, y son relativamente sencillos. Si buscas un reto difícil opta por «Crash Bandicoot». Si prefieres algo más casual, los juegos de «Spyro» te divertirán y no exigen demasiado.

¡A LA CÁRCEL!

He visto en Internet que el tío que "swateó" a un gamer y murió una persona, le han condenado a 20 años de cárcel. Me parece una pena acertada, y espero que estas cosas no vuelvan a repetirse.

Anónimo

Es un tema muy grave, y la condena, aunque dura, parece justa. Para quien no esté muy enterado del tema, "swatear" o "swatting"es un término usado en EE.UU. (solo allí pueden pasar estas cosas), y consiste en llamar a la guardia armada (los SWAT) avisando que un hombre armado ha cogido rehenes en la casa de un gamer al que quieres fastidiar. En una disputa, un gamer llamado Tyler Barriss "swateó" a otro, pero le había dado la dirección de su anterior casa y los SWAT mataron al nuevo inquilino cuando abrió la puerta.



HDR... ¿QUÉ?

Últimamente estoy viendo que en los monitores nuevos vienen datos como HDR 400 o HDR 600. ¿Qué relación tiene con el HDR 10 de las teles? Es un poco confuso...

Carla F.

Pues sí Carla, es un disparate sin sentido. El HDR es una mejora de la imagen que comenzó a usarse en las teles. Existen formatos diferentes e incompatibles, como HDR 10, HDR 10+, Dolby Vision, y otros.

Los monitores usan HDR 10, pero también tienen en cuenta que no todo HDR ofrece similar calidad. Depende del brillo del panel y la fidelidad de los colores. Por eso se ha creado un baremo, DisplayHDR, con variantes: HDR 400, HDR 500, etc. Todas son HDR 10, pero se diferencian en el brillo (400 nits, 500 nits, etc) y otros aspectos. Cuanto mayor sea el número, mejor, y más caro, el monitor.

LA VIEJA BIOWARE

Ahora que a BioWare le ha dado por lanzar juegos multijugador echo de menos sagas como «Dragon Age» o «Mass Effect». ¿Ha salido algún juego de ese tipo?

Anónimo

Si buscas buenos juegos del rol para un jugador, nos ha gustado bastante «Greedfall». Tiene muchas cosas de los clásicos de BioWare. Otro que merece la pena seguir la pista, aunque en este caso será más parecido a los «Fallout», es «The Outer Worlds».

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

BORDERLANDS 3

AHORRA 5€

GAME

ENTRA EN NUESTRA WEB **Y ENCUENTRA TU TIENDA MÁS CERCANA**

WWW.GAME.ES/TIENDAS

Promoción válida hasta el 31 de octubre 2019 o hasta agotar existencias. Impuestos incluidos.

Conéctate a **www.game.es** para conocer tu tienda GAME más cercana.

CMC

Visítanos en: GAME.es

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Una de las grandes ventajas de los videojuegos es que pueden contar cosas con libertad total. Los desarrolladores indie son parte de ese movimiento que se atreve a rehacer los soportes clásicos. Desde el cine al cómic o la literatura, hemos visto ya varios intentos.

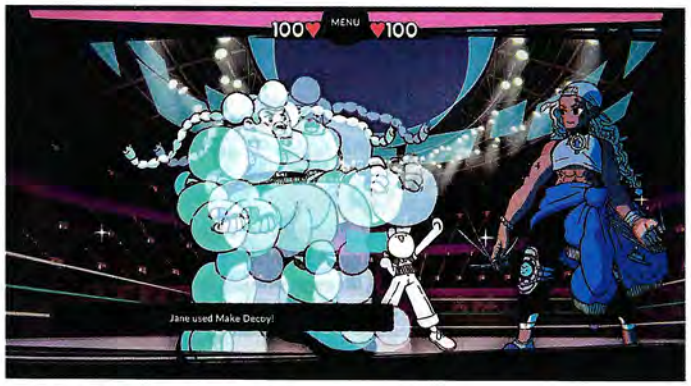
LIBERATED

Otra forma de meternos en un cómic...

Género: Aventura **Idioma:** Inglés (subtítulos en castellano) **Desarrollador:** Atomic Wolf
Fecha: 2019 **Web:** *liberated.games* **INTERÉS:**

Ya hemos jugado en las páginas de cómic algunas veces. Es un soporte que se presta a dar mamporros entre viñetas y pasar página para ver qué sucede. «Liberated» sigue la norma, con acción y disparos, pero también con plataformas y sigilo. Además, los diálogos sirven para arropar una historia que sale de sus dibujos en tinta negra y tonos de gris. Nos lleva a un futuro cercano, con el autoritarismo que surge. Entre las armas contra esta situación, el juego presenta una revolución, terrorismo e igualdad social con el coste que esto conlleva.

«Liberated» da una vuelta más a la forma de mostrar los cómics de manera original dentro de nuestras pantallas.



BRAVERY NETWORK ONLINE

Un Toronto del futuro.

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** GLOAM **Fecha:** 2019
Web: *braverynetwork.online* **INTERÉS:**

Canadá tiene la culpa otra vez, con una escena indie que tiene un aire diferente. El estilo gráfico de «Bravery Network Online» es difícil de localizar. No recuerda a un manga, pero tampoco a algo más occidental, mientras que tiene algo de todas partes. En cuanto a la parte jugable, nos plantea combates con amigos y por turnos. Una apuesta que parece sencilla, pero se presta a un trabajo intenso a la hora de nivelar personajes. Sobre todo, si ofrece un plantel interesante.

EN CAMPAÑA

SOLASTA

El ritmo que ha llevado «Solasta» en su campaña de financiación colectiva no ha sido brillante. Al menos, no ha dado grandes alegrías tras un inicio prometedor. La meta de 180.000€ está por encima de lo que acostumbran los proyectos indie. Eso sí, con una demo pre-alfa, merece unas partidas para ver qué esconde. Con mazmorras que se llenan de sombras y cuyos diseñadores muestran a todos los niveles. Con saltos de una zona a otra, que dan alguna que otra sorpresa. La idea es trasladar el juego en equipo de los clásicos de mesa a nuestros PC. ¿Lo conseguirá?
kck.st/30ZoON6

DAY OF DRAGONS

Para quien se haya preguntado cómo es levantarse por la mañana y ser un dragón, he aquí la respuesta. Con un proyecto en el que el clásico «Thanatos» vuelve a nuestra memoria, aunque con un aspecto muy actual. Las 3D, con un diseño de lo más cuidado son marca de este «Day of Dragons». A medio camino entre un juego de coleccionar bestias y desbloquear poderes, junto a lo que sería su vida... de existir realmente. Desde que salen del huevo, hasta que acabe el juego, parece que va a haber muchas cosas que hacer, de llegar a buen puerto esta financiación.
kck.st/2Zyef64

Se acaba el verano, pero la parte final del año parece que va a mantener la intensidad en cuanto a títulos interesantes, con todo lo que nos invita a jugar. Y es que las máquinas no parecen haberse detenido estos meses de calor. Hay más de todo, desde títulos independientes a Realidad Virtual. Sin que nos olvidemos de los juegos que crecen y amplían su oferta y posibilidades, así como de los que se renuevan para aguantar más años sin cambiar de dígitos al final. Pero también apuntamos a los próximos meses e incluso hasta el año que viene, con mucha ilusión por lo que parece ser un nuevo cambio de ciclo. Verano, otoño o invierno, da igual... ¡queda aún mucho por jugar y por disfrutar con novedades para todos!

ÍNDICE DE CONTENIDOS

30 Panorama Indie
31 Realidad Virtual
32 Work in progress
33 Sigue jugando
34 Free to Play
35 Coleccionismo

La ambición en RV se turna entre software y hardware. Este mes vemos un anuncio de HTC con mejor hardware a un precio cercano al de su anterior VIVE. Pero son juegos y aplicaciones los que resultan atractivos. De momento, no faltan novedades apetecibles.

NOSTOS

Como una película de anime en 3D.

Género: Aventura **Compatibilidad:** HTC Vive, Valve Index y WMR **Desarrollador:** NetEase Games
Disponible: 2020 **Precio:** Por determinar **Web:** *neteasegames.com* **INTERÉS:**

Una salida que parece un acierto es lanzar juegos que permiten jugar en Realidad Virtual y sin ella, en la misma partida. Esta opción se ve como una forma de añadir usuarios a títulos que lo permiten. Pero con «Nostos» solo pensamos en sumergirnos dentro de su mundo de fantasía. Con un toque oriental que puede ser todo un acontecimiento. La libertad que promete es una rareza en su categoría. También lo es el riesgo de abarcar demasiado, con exploración, combate y hasta construcción. ¿Estamos preparados?

UNTIL YOU FALL

Espadas, neones y magia sin descanso.

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Schell Games **Disponible:** 27 de agosto 2019 **Precio:** 16,79€
Web: *untilyoufall.schellgames.com* **INTERÉS:**

Aunque empuñar armas a dos manos es algo que nos encanta en Realidad Virtual y quizá se abuse de ello. La respuesta a esta duda es no. Porque «Until You Fall» mantiene un nivel muy alto en todos los sentidos. Desde lo visceral de los combates hasta el apartado técnico. Que abusa de los brillos y colores para recrear un mundo mágico. El espectáculo está servido, a falta de que su acceso anticipado en Steam acabe pronto. Un tiempo necesario para poner a punto su gran arsenal y arenas.

DEMOS

SE VR WORLD DEMO HTC VIVE, OCULUS RIFT, VALVE INDEX

Este primer contacto con la tecnología de un futuro juego creado por los checos Sektan nos invita a ser parte del desarrollo de este.
sektan.cz

LOCKED & LOADED HTC VIVE, OCULUS RIFT, VALVE INDEX

En un entorno abierto, este juego ofrece un amplio arsenal con misiones en las que desactivar bombas, luchar contra zombies y mucho más.
store.steampowered.com

TAG WAR HTC VIVE, VALVE INDEX, OCULUS RIFT, WMR

Poner etiquetas en productos de supermercado es mucho más divertido aquí que en la vida real, ¿no te lo crees? Solo tienes que probar este original juego.
store.steampowered.com

Hay juegos que llegan con un estallido que impresiona. Lo ha hecho «Blasphemous». Incluso se han atrevido con una demo antes del lanzamiento. Esta seguridad en la calidad de un producto dice mucho de sus creadores y promete más éxitos en el futuro.

DEMOS

BLASPHEMOUS

Ya podemos hablar de uno de los juegos del año, con el éxito cosechado al colocarse como el más vendido de Steam y salir al mismo tiempo que «Gears 5» o «PES 2020».
■ *blasphemousgame.com*

FIFA 20

Con el fútbol callejero, las competiciones y mucho más que un juego sobre el campo de hierba, aquí llega la demo para ver mejoras frente al año pasado.
■ *ea.com*

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

El último episodio de la serie sigue con su distopía y nuevas generaciones que toman el relevo en la lucha contra el mal.
■ *wolfenstein.bethesda.net*

WARSAW

En otro lugar, tiempo y con el rol de siempre.

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Pixelated Milk ■ **Disponible:** 2 de octubre 2019 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *warsawthegame.com*
INTERÉS:

Puestos a colocar Juegos de rol en entornos diferentes, lo normal es aprovechar conflictos reales y llevarlos a la fantasía. Esto es justo lo contrario a lo que hace «WARSAW». Un JDR por turnos en el que la 2ª Guerra Mundial dibuja el escenario. Todo está pintado a mano, con la intención de mostrar lo cruel del conflicto, pero con énfasis en las emociones. Esto se nota en los trazos y gestos, incluso a la hora de sacar una pistola.

El retraso en el lanzamiento nos ha dejado también un análisis sobre cómo ha de presentarse un juego. Como título independiente, el tráiler puede serlo todo. De ahí que los desarrolladores se fijen mucho en la música. Tenían mucho material gráfico, pero les faltaba la base que aportó el compositor Enter Mariusz. Con un cantante polaco, una canción sobre Varsovia, sonido contemporáneo y lo que no podía faltar, el acordeón.

Los 8.000 juegos que vio nacer Steam en 2018 apabullaban un poco a los responsables de «WARSAW», que traen una apuesta original en un entorno único.

DIARIO DE DESARROLLO

PLANET ZOO

Desde Frontier Developments han mostrado cómo es el bioma de la sabana en su nuevo y más ambicioso título de gestión y simulación.
■ *planetzoogame.com*

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

La camarilla se presenta entre las cinco facciones de vampiros que habitan en Seattle y dan fe de su estilo, poder y recursos económicos.
■ *bloodlines2.com*

MOUNT & BLADE II

Su llegada se dilata, mientras le salen competidores. Pero «Mount & Blade II» apuesta con una campaña grande, como sus batallas y asedios.
■ *taleworlds.com*

TANK MECHANIC SIMULATOR

De algo hay que vivir, aunque sea reparar tanques. Sus responsables van para los 100 diarios de desarrollo en su web.
■ *tankmechanic.degenerals.com*

Volvemos a ver los planes de Ubisoft, con su cambio de modelo para «Assassin's Creed». También nos dejamos llevar por Frontier Developments y lo que puede ser un adelanto de algo muy sonado en su saga espacial. Tampoco faltan «Los Sims», que parecen eternos.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Una historia cada vez más intensa.

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** Septiebre 2019 **Precio:** 19,99€ **Web:** *assassinscreed.com* **INTERÉS:**

Aunque ya lo habíamos intuido en títulos anteriores, Ubisoft tiene un plan sorprendente para su saga. Con más episodios que dejan a un lado la parte tradicional, llena de nuevas aventuras y se adentran en la historia que rodea a cada título. Quizá, porque resulta un despilfarro dejar de lado tantas horas de investigación.

El llamado "Discover Tour" de la Antigua Grecia da libertad para recorrer cada rincón del mapa. Sin enemigos o escenas que restrinjan el juego, para que cualquiera pueda aprender historia de una forma original. Con guías, tours guiados y temáticas que abarcan filosofía, ciudades, la vida diaria, guerras y mitos. Además, se puede elegir entre 35 personajes para recorrer las tierras de Grecia. A esto se une El juicio de Sócrates, con otra historia perdida, junto a objetos para equipar al protagonista y un modo donde crear historias.

Además de un título de acción y aventuras excelente, Assassin's Creed Odyssey ofrece una forma muy particular de aprender historia.

ELITE DANGEROUS

Diciembre es un mes espacial.

Género: Simulador **Idioma:** Español **Estudio:** Frontier Developments **Disponible:** Diciembre 2019 **Precio:** Por determinar **Web:** *elitedangerous.com* **INTERÉS:**

La forma en que crece «Elite Dangerous» parece seguir un plan claro. Si hacía falta viajar lejos, puede que la mejor solución sea usar naves nodriza. Algo que echábamos de menos hasta enterarnos de que llegan en diciembre. Lo harán con monstruos de hasta 16 jugadores en las que atracarán 8 naves de gran tamaño.

LOS SIMS 4

En un desfile de Moschino.

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Electronic Arts **Disponible:** 3 de septiembre 2019 **Precio:** 9,99€ **Web:** *ea.com* **INTERÉS:**

Hay tanto que hacer en «Los Sims 4» que no nos sorprende ver un desfile de alta costura. Es lo que aporta la actualización que incluye una colaboración con Moschino. Jeremy Scott, director creativo de la marca, ha diseñado los atuendos que se incluyen en este añadido. A esto se unen nuevos objetivos y eventos hasta el 8 de octubre.

MODS

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
MODO BOSS RUSH

Al instalar este mod aparece una nueva opción de juego en el menú, con total libertad para luchar contra los jefes en cualquier orden.
nexusmods.com/sekiro

THE WITCHER 3
ESR OVERHAUL

Hacer de este JDR un reto más interesante es el objetivo de un mod que cambia aspectos como la dificultad y progreso.
nexusmods.com/witcher3

SPYRO REIGNITED TRILOGY
MAXIMIZA LA PANTALLA

Los juegos de consola que llegan a PC lo hacen, a veces, sin pensar en su versatilidad. Este mod permite modos apaisados y otras opciones.
community.pcgamingwiki.com

S.T.A.L.K.E.R.
ANOMALY BETA 1.5

El motor "XRay-Monolith" dispara las posibilidades en este mod, creado a partir de "Last Day mod".
moddb.com/mods/stalker-anomaly

Gracias al Free-to-Play se nos da la oportunidad de disfrutar títulos que difícilmente justificarían un precio elevado. Sobre todo, ahora que vemos lanzamientos en PC a 70 €. Algo que creíamos relegado a las consolas y sus royalties para los fabricantes de hardware.

ACTUALIZADOS

SKYFORGE: IGNITION

La novedad es el fuego, que parecía un tabú. Llega con una nueva clase y una mazmorra.
■ *sf.my.com*

DESTINY 2

Aparte de volver el sistema de temporadas, «Destiny 2» pasa a tener un modelo F2P.
■ *bungie.net*

ORDER OF BATTLE RED STAR

Un DLC de pago permite luchar con el bando soviético, primero contra la armada imperial japonesa.
■ *orderofbattle.slitherine.com*

HEROES & GENERALS

El plan de actualizaciones, servidores y equilibrado sigue adelante para este juego.
■ *heroesandgenerals.com*

WORLD OF WARSHIPS

Con el cuarto año para el juego, el equipo sigue adelante y afina más la inclusión de submarinos.
■ *worldofwarships.eu*

STEEL CIRCUS

Ba-lon-ma-no con sabor añejo.

■ **Género:** Deportivo ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Iron Mountain Interactive ■ **Lanzamiento:** Acceso anticipado ■ **Web:** *playsteelcircus.com*
INTERÉS:

Habrá quien recuerde partidas realmente intensas a «Speedball 2» y momentos de frustración frente a sus porterías. El concepto no envejece, según parece, con juegos como este «Steel Circus». La sencillez del balonmano, como concepto básico, se llena de florituras con el juego de Iron Mountain Interactive. Porque añade todo tipo de habilidades, incluidos muros transparentes para evitar los goles. Así, vemos que se ha actualizado el concepto original. Con equipos de tres jugadores y muchos personajes, que cambian por encima de la estética, fuerza o velocidad.

La coordinación del equipo es vital para ganar, sobre todo, cuando pensamos en quién está delante. El sistema de emparejamientos sigue en evolución, aunque también crece el número de héroes, modos de juego y opciones de personalización antes de que lleguen las temporadas.

En el año 2350, parece que en lugar de hacer la guerra, se jugará al balonmano entre planetas del Sistema Solar.

APÚNTATE A LA BETA

PLANET ZOO

Nos topamos con el simulador más completo en parques de este tipo. Con animaciones y diseños que permiten diferenciar, no solo entre especies, sino dentro de la misma. El detalle y las herramientas de gestión de «Planet Zoo» están disponibles para probarlas, gracias a una demo en que jugar al modo carrera entre el 24 de septiembre y el 8 de octubre.
■ *planetzoogame.com*

POPULATION ZERO

Desde el 19 de septiembre se puede probar la beta de «Population Zero». Un título de supervivencia online en el que las criaturas que habitan su planeta pueden ser fuente de recursos o temibles enemigos. La variedad promete ser potente, con habilidades que identifiquen a cada ser y entornos diferentes para mantener el interés del jugador.
■ *pzonline.com*

La ambición, a veces, hace que los recién llegados se pasen con las ediciones especiales. Agradecemos que nos inviten a comprar juegos lo mejor acompañados posible. Aunque sin dar facilidades a los especuladores, que juegan con los sentimientos de los demás...

BIOMUTANT
ATOMIC EDITION & COLLECTOR'S EDITION

¡Con alfombrilla para nuestro ratón!

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Experiment 101 **Web:** *biomutant.com* **INTERÉS:**

Por 399,95€ nos podemos hacer con una de las ediciones estrella de la temporada. Esta contiene el juego completo, que nos hará sentir las mutaciones con la seguridad de estar frente a la pantalla del PC. También viene con la banda sonora oficial y una caja de alta calidad para colocar en nuestra estantería.

Pero lo más espectacular de esta versión de «Biomutant» es un diorama de 60 cm de largo y 30 de alto, que seguramente se haga con el protagonismo allá donde lo coloquemos. Aunque esto no es todo, pues se han acordado de incluir algo de arte, en formato A1, junto a una camiseta en talla L o XL y una alfombrilla para el ratón. Es decir, estamos ante una de las pocas ediciones limitadas que tienen en cuenta a los usuarios de PC. Todo un detalle, que nos hace querer con más fuerza empezar a jugar a este título de Experiment 101 y THQ Nordic.

El diorama con los dos personajes en plena pelea se lleva el protagonismo en esta edición muy especial de «Biomutant».

DE COMPRAS

LOL RED MINION

La tienda oficial de «League of Legends» amplía catálogo y en esta ocasión le toca a uno de los minion rojos, que sale por 20€ en forma de peluche.
merch.riotgames.com

TIFA

Otro peluche, este con bastante valor para fans de «Final Fantasy», es el de Tifa. Este permite imitar sus poses más carismáticas, aunque por 69 $.
amazon.com

GEARS OF WAR

PDP se han atrevido con el modelo MK3 del mítico Lancer de «Gears of War», con un precio de 149 € y piezas móviles, además de sonido e iluminación.
pdp.com

SON GOKU

La nueva figura de la serie S.H. Figuarts nos trae a SON GOKU Super Saiyan God... con partes intercambiables y totalmente articulado por 39,90 €.
megaotaku.com

PARA TU COLECCIÓN

DARKSIDERS GENESIS

Echar unas partidas lejos del PC es otra de las tendencias que acompañan a los videojuegos. Porque hacen el camino inverso, como le ha pasado ahora a «Darksiders The Forbidden Land». Una versión de tablero en la que los Jinetes del Apocalipsis se las tienen que apañar con las fuerzas, digamos contrarias. Aunque lo más significativo es cómo conseguir el juego, gracias a la versión limitada del próximo título en la saga, «Darksiders: Genesis».
darksiders.com

LECTURAS

UN PASADO MEJOR: LA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL

El autor de este repaso a los años 80 y 90 es Atila Merino. Su trabajo abarca Dinamic, Topo Soft, Zigurat y más. Con material que ilustra las 224 páginas de este libro. Está encabezado por el arte de Ángel Luis Sánchez, diseñador de portadas como El Poder Oscuro, Jungle Warrior o Senda Salvaje.

Una edición limitada se puede comprar desde la editorial GamePress y contiene una lámina, una caja de casete, 18 cartas coleccionables, dos marcapáginas y una caja de coleccionista.
gamepress.es

Evento: IEM **Juego:** CS:GO **Compañía:** ESL **Lugar:** Pekín **Fecha:** 7 a 10 de noviembre 2019 **Web:** *intelextrememasters.com*

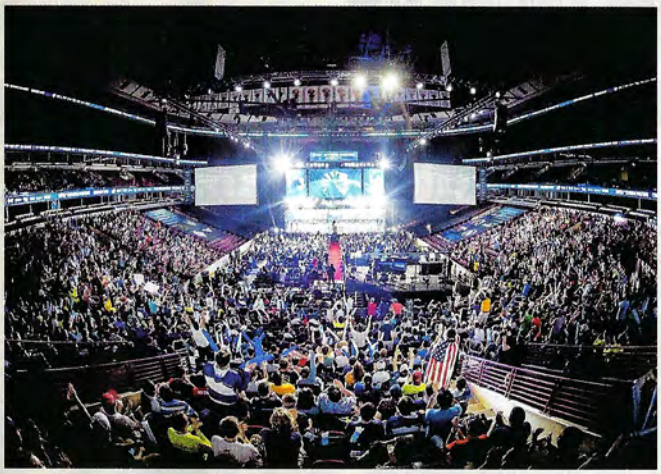
INTEL EXTREME MASTERS EN PEKÍN

El décimo aniversario de la competición se va hasta China

Desde que ESL inició sus campeonatos oficiales en China, con Chengdu 2009, la empresa europea ha ofrecido 11 torneos de gran nivel. El próximo será Intel Extreme Masters de Pekín y reunirá a equipos de «CS: GO» como Team Liquid, Astralis o Team Vitality. Todo un plantel de ocho clubes campeones que están entre los mejores del mundo.

La bolsa destinada a premios se alza hasta los 250.000 dólares, incluida también una victoria a sumar en el Intel Grand Slam. El equipo que sume más en este torneo internacional se llevará el millón de dólares en juego. El formato será al mejor de cinco para la fase final y de BO3, el mejor de tres, para las previas.

China parece volcada en la celebración de este tipo de eventos, con una implicación a nivel institucional. Aunque se trata también de una oportunidad comercial importante para el país asiático y toda su zona de influencia.



Evento: Varios **Juego:** Varios **Compañía:** ESL **Lugar:** Varios **Fecha:** 2019 **Web:** *eslgaming.com*

ESL CRECE A NIVEL GLOBAL

La marca de eSports se afianza en España y crece en audiencia

ESL, en los primeros siete meses de año, ha incrementado la audiencia media de sus eventos un 90% y un 190% más para las horas de visionado.

Con inversiones multimillonarias por parte de empresas que nunca se habían interesado por los videojuegos, los eSports van para arriba. Dentro del sector y prueba de ello es la trayectoria de ESL, compañía internacional con gran presencia en España y que muestra cifras positivas.

En los primeros siete meses de 2019, la audiencia de las acciones de ESL ha aumentado un 90%. A esto se une un 190% más de horas de visionado y las vistas de vídeo un 55% más. Con eventos como la serie Intel Extreme Masters Katowize en marzo, con 174.000 asistentes se ve la buena salud de la competición. «CS: GO», con el ESL Cologne agotó entradas por cuarto año consecutivo y repartió 12,3 millones de horas de visionado. Además, el club Team Liquid se hizo con más de 1 millón de euros.

SALÓN DE LA FAMA

AUDRIC "JACKZ" JUG

Nacido el 7 de julio de 1992, este jugador francés de «Counter Strike: Global Offensive» lleva un año de éxitos impresionante. Su trayectoria empezó hace tres años con el equipo ESIDE y ha pasado por Millenium, Epsilon, EnVyUs Academy o 3DMax entre otros. Pero los mejores resultados han llegado en su formación actual, con un 2019 donde se ha llevado el mejor puesto europeo para el ESL One: New York y la Good Game League 2019.

Los roles favoritos de JaCkz son los que explotan su puntería, como Entry Fragger y Lurker, siempre con el rifle a punto.

Los fichajes internacionales de G2 Esports se están llevando algunos de los mejores tiradores del momento, con JaCkz entre ellos.

Evento: ESL PRO TOUR **Juego:** CS:GO **Compañía:** ESL **Lugar:** Varios **Fecha:** 2020 **Web:** *eslprotour.com*

ESL PRO TOUR

"From zero to hero" se actualiza

Cinco continentes con torneos conectados es la base para ESL Pro Tour. Todo gira en torno a «Counter Strike: Global Offensive», con cinco millones de dólares en premios. Este gran circuito mundial surge de la colaboración entre ESL y Dreamhack. Ambos parte del conglomerado MTG, como también lo son la editora norteamericana Kongregate o el servicio Zoomin.TV.

En el nuevo ESL Pro Tour se unen más de 20 ligas y torneos de «CS: GO», muchos de ellos sin conexión previa. El circuito se dividirá en dos Master Championship al año, mientras se mantiene la máxima de la empresa, conseguir nuevas estrellas y que los fans encuentren su lugar. Con ESL Masters en España, por ejemplo, los torneos presenciales darán acceso a eventos con 250.000 dólares o más en metálico. De forma que se apoyará la profesionalización del sector.

Evento: Educación **Juego:** Varios **Compañía:** Extreme **Fecha:** 2019 **Web:** *extremenetworks.com*

LOS ESPORTS EN EDUCACIÓN

Desde la anécdota, crece la presencia en instituciones educativas

Poco a poco empiezan a verse los esports en las aulas. Según un informe de Extreme, más del 70% de las instituciones educativas del mundo estudian implementar iniciativas con esports. Una cifra que parece exagerada, pero se apoya en datos de EE.UU., Europa y Oriente Medio.

El 20% de los centros encuestados tiene ya un programa de esports. Del resto, solo el 9% mencionó falta de interés por parte de los estudiantes para no implementarlo.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos. **Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

MOVISTAR RIDERS FICHA A HYDR4

El equipo madrileño se ha hecho con los servicios del jugador de «Fortnite», con lo que se refuerza la competición en este título de Epic Games. *riders.gg*

ESL RACING SERIES

La competición de iRacing que arrancó en 2018 vuelve este año con clasificatorios que han tenido lugar entre el 23 y 29 de septiembre. *eslracingseries.com*

TEMPLADO

TOKYO 2020

Los Juegos Olímpicos de Tokyo tendrán presencia de esports con un precalentamiento por parte del Intel World Open 2020. *Intel.com*

FRÍO

NINJA EN MIXER

El fichaje de Ninja por parte de Mixer se ha centrado en público norteamericano, con promociones restringidas por territorio. *mixer.com/ninja*

GEARS 5 ONLINE

El arranque de los servidores de «Gears 5» ha sido accidentado, con rumores sobre retrasos en el paso competitivo desde «Gears of War 4». *gears5.com*

EN PORTADA

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Y la saga se hizo tridimensional...

Pocas sagas clásicas en el mundo de la aventura tan legendarias como «King's Quest». Sierra y LucasArts dominaron el género durante años, y cuando llegó el momento de dar el salto a los mundos 3D la suerte fue dispar para ambas compañías, pero Roberta Williams no se arredró ante el reto y sorprendió a propios y extraños con la creación de «Mask of Eternity».

La octava entrega de «King's Quest» cambiaba de protagonista, de tecnología gráfica, de diseño de acción y jugabilidad y fue, hay que decirlo, un cierre apoteósico. Su radical cambio de diseño, con mucha acción, puzles que convertían al escenario en un desafío y una renovación total no convencieron a los fans más puristas, pero era un auténtico juegazo.

Eso sí, sufría –inevitablemente– de las limitaciones de la tecnología del momento y estaba lejos de ser perfecto, pero sus niveles, sus personajes, su trama y los múltiples detalles de calidad de Sierra estaban ahí.

Cada uno de los siete mundos de «Mask of Eternity» ofrecía entornos y personajes únicos que combatir.

Los puzles eran una constante en el juego, adaptados al nuevo entorno 3D que daba un giro total a la jugabilidad.

El nuevo protagonista, Connor, era el único que se libró de la maldición que cayó sobre Daventry, siendo el encargado de salvar al reino de la misma.

MICROMANÍA 48, TERCERA ÉPOCA

Una de las sagas más legendarias de la aventura en PC daba un sorprendente giro para entrar en el ya dominante mundo de los juegos 3D. «King's Quest: Mask of Eternity» fue la última entrega de la saga de Sierra, y una de las más alucinantes.

EL PERSONAJE
GORDON FREEMAN

De vez en cuando asoma su cara por estas páginas, y nosotros nos alegramos de ello, porque alguien como Gordon Freeman ha de ser recordado constantemente. Es uno de los protagonistas más legendarios de la historia del videojuego y protagonista absoluto de la saga «Half-Life». Lo conocimos hace 20 años en el lanzamiento del original. Vino para cambiarlo todo. Le echamos de menos. ¿Volverás, Gordon?

DESTACADO SILVER

El aprendiz que se convirtió en héroe del rol hace 20 años.

Casi por sorpresa, un juego desconocido, surgido de la unión de Ocean e Infogrames, revolucionó el panorama del rol. Comparado con el mismísimo «Final Fantasy VII» llegó «Silver» para sumergirnos en una historia de amor, venganza, drama y humor, en la que creábamos nuestro grupo de aventureros y nos lanzábamos a combatir al malo de turno en un mundo medieval plagado de magia, demonios, peligros, enemigos, combate y una trama fascinante, con un diseño artístico alucinante. ¡Un clásico!

INTERACTIVE MAGIC

Aunque su pujanza actual no es la misma que hace 20 años, cuando Interactive Magic era una compañía rompedora y refugio de buena parte de los "outsiders" de la industria, en 1998 tenía en su catálogo juegos que hicieron un gran ruido: «Mortyr», «Shadow Company», «Seven Kingdoms II»... Algo que merecía un especial sobre la compañía de Wild Bill Stealy.

MICROMANÍA 48 TERCERA ÉPOCA

Parece mentira, echando la vista atrás, la cantidad de clásicos que se juntaron en el número 48 de Micromanía. Estos son unos pocos.

HALF LIFE

Sí, ahí estaba el juego que lo cambió todo –con permiso de id Software–. La primera aparición de Gordon Freeman nos dejó un juegazo de acción inolvidable.

ALIENS VS. PREDATOR

Juegazo de acción que convirtió el mundo cinematográfico de Alien en un desafío capaz de provocarte temblores y pesadillas. ¡Espectacular!

LA EVOLUCIÓN DE PC FÚTBOL

Si tuvieras que nombrar un juego de PC español que ha hecho historia, ¿cuál dirías? Exacto, así que era inevitable que «PC Fútbol» y su historia tuvieran un especial.

PATAS ARRIBA

«Populous el Principio» era un juego tan absorbente, variado y profundo que dominarlo no era nada fácil, así que se imponía preparar un Patas Arriba como ayuda.

EN PORTADA

IMPERIVM CIVITAS III

Roma se construyó en un día... ¡en tu PC!

No hay duda de que la saga «Imperivm» ha sido una de las más queridas, longevas y preferidas de los amantes de la estrategia histórica en PC. El magnífico trabajo que hizo FX con todas y cada una de sus entregas conllevó la aparición de la vertiente «Civitas», más enfocada a la gestión y la construcción. Con el tiempo, también las batallas se convirtieron en un elemento clave, y en «Imperivm Civitas III» se llegó al punto culminante. Tanto, que todas las novedades que comentamos en el reportaje que preparamos en el número 167 de Micromanía nos llevaron a colocar el juego en portada.

La Historia, la diversión, la libertad en nuestras elecciones, las mejores batallas y la gestión total de Roma convirtieron al juego en uno de los grandes deseados de hace diez años por los fans del género.

Aunque ha pasado tiempo, «Imperivm Civitas III» sigue siendo un juegazo que se puede disfrutar hoy como el primer día, y no ha perdido un ápice de atractivo, ni en sus opciones de juego como en su apartado visual, realmente brillante. ¡Un clasicazo!

Las rutas comerciales y batallas marítimas eran uno de los apartados más innovadores del juego.

Hasta 57 edificios distintos podíamos construir, incluyendo monumentos como el Panteón.

Crear nuestro propio ejército era el primer paso para las batallas en tiempo real que podíamos disfrutar, además de construir y gestionar nuestro Imperio.

MICROMANÍA 167, TERCERA ÉPOCA

La saga «Imperivm» se convirtió, con el tiempo, en una de las favoritas de los fans de la estrategia histórica, y su vertiente «Civitas» no fue menos. Tanto, que la tercera entrega se convirtió, hace diez años, en la portada del número 167 de Micromanía.

EL PERSONAJE

ALMA

Pero... ¡qué mal rollo dan las niñas pequeñas en las historias de miedo! Alma, el ídem de la saga «FEAR», no le tiene nada que envidiar a las gemelas de "El Resplandor", y tal fue su éxito en su aparición en el juego original, que poco después pudimos ver de nuevo a la mutante sobrenatural en «FEAR 2 Project Origin». Uno de los personajes más recordados y carismáticos, sin duda, de la última década.

DESTACADO
WANTED

Del cine al monitor de tu PC, curvando las balas.

El estreno de «Wanted» en los cines nos trajo un espectáculo de acción tan extravagante como fascinante. Descubrió a un director –Bekmambetov– con un estilo único y, de forma casi inevitable, acabó convirtiéndose en juego. En un reportaje especial pudismo descubrir en Micromanía cómo Grin y Warner estaban adaptando el estilo de acción de la película a un juego en el que, sí, podíamos disparar balas con trayectoria curva, además de usar coberturas sin parar y eliminar a nuestros enemigos de formas espectaculares. Un juego tan exagerado y violento como la película. Y, sí, también tan fascinante como ella.

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR II

Todos esperábamos con ansia el regreso de la que ya se convertía en saga de Relic. «Warhammer 40000 Dawn of War II» se dejaba ver en un reportaje especial en Micromanía, descubriendo todas las novedades de las batallas de los marines espaciales contra sus enemigos. La mejor adaptación del universo Warhammer a juego de PC sería un título imprescindible.

MICROMANÍA 167 TERCERA ÉPOCA

Acción, aventura, terror, estrategia... ¡Todo cabía en las páginas del número 167 de Micromanía en todas sus secciones! Juegazos de impresión.

CALL OF DUTY WORLD OF WAR

«Call of Duty» volvía a la Segunda Guerra Mundial con una de sus entregas más aclamadas y fieles en su recreación de la contienda. Qué pintaza tenía...

FEAR 2 PROJECT ORIGIN

El terror y la acción se daban cita, de nuevo, en el juego que prometía contarnos los orígenes de Alma. «Project Origin» nos daría más de lo que más nos gustaba: miedo.

DEAD SPACE

Y si hablamos de miedo, supervivencia y gore, pocos juegos como «Dead Space», que mereció una solución completa descubriendo todos los secretos que ocultaba.

ROMB RAIDER UNDERWORLD

Antes de que Lara Croft se reinventara, llegó «Underworld», una de las mejores entregas de la saga «Tomb Raider», que aglutinaba lo mejor de su historia.

CLÁSICOS DE VUELTA

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Solo una bala podrá detener a los McCall en el clásico juego de acción de Techland ambientado en el viejo Oeste, que está disponible en GOG por menos de 10 euros.

■ *www.gog.com/game/call_of_juarez_bound_in_blood*

DUNGEON KEEPER 2

Con lo bien que nos lo pasamos entonces, ¿cómo resistirse a ser de nuevo el malo? Y si no lo jugaste, ahora tienes disponible «Dungeon Keeper 2» por poco más de 5 euros.

■ *www.gog.com/game/dungeon_keeper_2*

SPORE COLLECTION

Con todas sus rarezas, virtudes y defectos, no cabe duda de que «Spore» es la mejor muestra de la genialidad de Will Wright. La colección completa sale por 27.29 €.

■ *www.gog.com/game/spore_collection*

Novedades con estilo clásico y clásicos renovados. Parece lo mismo, pero no lo es. Y en estas páginas vamos a comprobarlo, junto a las versiones más actuales del hardware más recordado.

A DIOS ROGANDO CON BLASPHEMOUS

¡La pasión recorre todos los píxeles de tu PC!

■ **Género:** Acción/Plataformas ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** The Game Kitchen/Team 17 Digital ■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 24.99 € € ■ **Consíguelo en:** *blasphemousgame.com y store.steampowered.com/app/774361/Blasphemous* **INTERÉS:**

Seguro que, a estas alturtas, has leído y oído un montón de cosas sobre uno de los indies españoles más en boga en la actualidad. Y es que «Blasphemous» ya está disponible y está consiguiendo un enorme éxito. La peculiar visión de símbolos religiosos bien conocidos en España, que le han dado los sevillanos de The Game Kitchen a su juego, ofrece una estética y jugabilidad clásicas –la definición de "metroidvania" le encaja a la perfección– y un montón de detalles de calidad para un juego que está levantando pasiones –nunca mejor dicho–, por todas partes.

El Penitente representa, de forma peculiar, la pasión religiosa que ha dominado buena parte de la historia reciente, convertida en un juego fascinante.

La estética retro y jugabilidad clásica definen a «Blasphemous», un indie español sensacional donde el simbolismo religioso ofrece una perspectiva inédita.

LA EXTRAÑA ESTRATEGIA DE KONAMI

PC ENGINE CORE GRAFX MINI. ¿DÓNDE?

La confirmación de la fecha oficial (19 de marzo de 2020) de disponibilidad de la PC Engine Core Grafx Mini (la versión de la consola en Europa) ha venido acompañada en las últimas semanas por la extraña estrategia de Konami para la distribución de la máquina. Solo se podrá adquirir en Amazon, pero en Europa solo en las tiendas de Francia, Italia y R.U., además de Japón. Una decisión peculiar.

■ *konami.com/games/pcmini/eu/es*

AZEROTH REVIVE WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

Quince años no son nada para el gran clásico del rol online

■ **Género:** Rol Online ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision Blizzard ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** Gratuito (pagos por tiempo de juego) ■ **Consíguelo en:** *worldofwarcraft.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Sí, aún recordamos nuestras primeras horas –preludio de infinitas más–, hace 15 años, con «World of Warcraft». Aquellos foros en los que se liaba parda con las quejas cuando los servidores se caían por la saturación de jugadores, nuestros primeros ataques de ira cuando los murlocs no dejaban de incordiar, el mítico Leeroy Jenkins... El aniversario viene acompañado por la versión «Classic», ya disponible del juego de Blizzard, con un Azeroth remozado y con mejor aspecto que nunca. Tanto si peinas canas como si eres un jovenzuelo, debes volver allí.

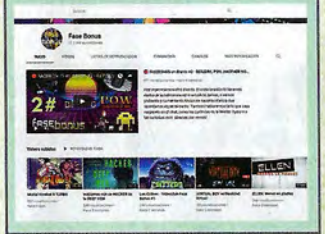
El lanzamiento de la versión «Classic» viene acompañada por numerosas celebraciones durante los próximos meses por el 15º aniversario del original.

LA WEB DEL MES

FASE BONUS

Más que como una web retro al uso, Fase Bonus se define a sí misma como una comunidad online de videojuegos clásicos. Una manera muy atractiva de explicar lo que es este sitio en el que encontrar podcast, vídeos, artículos, reportajes y hasta una "máquina del tiempo" llamada 1985 Alternativo dominada por la nostalgia en la que cualquier fan puede colaborar. Es mejor visitarla que explicarlo, para ver todo lo que encierra la web. Sus responssables mantienen una actividad de lo más meritoria en sus secciones.
■ *www.fasebonus.net*

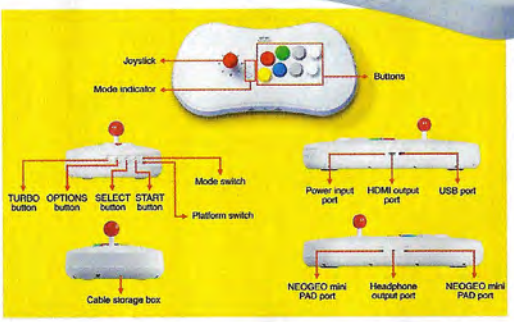
¿No te bastan los artículos? El canal de Youtube de Fase Bonus tiene un montón de contenido que ver, de lo más variado y hasta con directos que pueden durar horas. ¡No te lo pierdas!



CONSOLA MINI RETRO, MANDO Y JUEGAZOS DE SNK

NEOGEO ARCADE STICK PRO

La moda de las consolas retro mini es imparable y una de las últimas en anunciarse es la NEOGEO Arcade Stick Pro, cuyo nombre es también la mejor definición de la próxima máquina de SNK. Ofrecerá dos modos de uso (joystick y consola) y traerá 20 juegos preinstalados. Tendrá un lanzamiento mundialaunque la fecha oficial aún no se ha confirmado. ¡Pintaza!
■ *www.snk-corp.co.jp*



Diseño en vertical. Asus ROG Mothership GZ700 es un portátil gaming en donde el hardware está en la pantalla. Por eso puede separarse del teclado, para usar uno mecánico.

LA REVOLUCIÓN SILENCIOSA

Las novedades de los portátiles en 2019

Mientras los PCs de sobremesa apenas han variado en diseño y funcionalidades en los últimos años, los nuevos portátiles estrenan innovaciones interesantes. Vamos a ver algunos modelos espectaculares presentados en las últimas fechas.

Antes, los medios dedicados a los videojuegos no prestábamos mucha atención a los portátiles. Tenían una potencia limitada y poca batería y no eran aptos para jugar, más allá de los juegos menos exigentes.

Pero en los últimos años las cosas han cambiado... ¡y de qué manera! Los portátiles gaming son cada vez más potentes, y ya pueden usar las GPUs más brutales del mercado y ofrecer rendimientos cercanos a los PCs de sobremesa. Pero un portátil moderno puede ejecutar los juegos más potentes con leves recortes gráficos y nos permiten disfrutar al mismo nivel.

Además los portátiles convencionales están recibiendo importantes mejoras tecnológicas en el diseño. Ya tenemos en las tiendas portátiles con doble pantalla, con paneles de 300 Hz, con reconocimiento facial y lector de huellas... Vamos a echar un vistazo a las novedades de los portátiles de 2019, recopilando algunos de los más sorprendentes.

Dos pantallas, la tendencia de 2019

Recientemente, HP ha llevado a cabo un estudio en donde ha descubierto que el 80% de los gamers usan una segunda pantalla mientras juegan, ya sea un segundo monitor, el móvil, o una tablet. La utilizan para navegar, chatear por Discord, escuchar música o ver vídeos en YouTube o streaming en Twitch del juego al que están jugando.

Muchos fabricantes se han dado cuenta de esto y nos proponen una alternativa: los portátiles con dos pantallas. Modelos como el OMEN X by HP 2S ya incluyen una segunda pantalla táctil sobre el teclado, o en el trackpad, que en este caso se llama ScreenPad. Suele tener un tamaño de 5 o 6 pulgadas y resolución 1080p. Básicamente, la pantalla del móvil integrada en el teclado.

Aquí podemos ver streaming de Twitch, el chat de Steam o Discord, Spotify, la ventana de ajustes de la tarjeta gráfica, el overclocking, o lo que nosotros queramos, porque funciona como un segundo monitor independiente del principal.

La belleza de las dos pantallas. Los laptop de última generación incorporan un segundo panel en el teclado o trackpad.

4K OLED y 300 Hz, con baja latencia

Una de las carencias que tradicionalmente tenían los portátiles es que las pantallas no ofrecían la calidad de un monitor tradicional. Desde la baja paleta de colores al "ghosting", lastraba la experiencia de juego. Todo esto está cambiando y ya comenzamos a ver pantallas de portátil con la misma calidad que un monitor gaming.

El Gigabyte Aero 15, por ejemplo, posee pantalla OLED de Samsung con HDR 400, con calibración certificada por X-Rite Pantone. Esto significa que la representación de color que vemos es la misma que fijaron los diseñadores del juego.

La resolución 4K ya está comenzando a aparecer en los portátiles de gama alta, soportada por las GPUs Nvidia RTX y AMD Navi.

Otro aspecto en el que han mejorado mucho las pantallas de los portátiles es en la tasa de refresco. Hoy, modelos como el OMEN X by HP 2S poseen pantallas 4K a 60 Hz, también con soporte 1080p a 144 Hz, e incluso 240 Hz. El Acer Predator Triton 500 alcanza los 300 Hz.

Inteligencia artificial

La IA también va a ayudar mucho al rendimiento de los portátiles. De hecho, ya lo está haciendo.

Gigabyte Aero 15, por ejemplo, utiliza Microsoft Azure IA para aprender los hábitos de uso del usuario, así como cuánto consume cada aplicación y juego que se utiliza, en función del hardware. Con estos datos la IA ajusta la velocidad de la GPU y la CPU para obtener el máximo rendimiento y consumir el mínimo de batería.

Algunos portátiles gaming ya garantizan hasta 8 horas de juego con una carga de batería, doblando la cifra habitual.

Para todos los gustos

Como es lógico, poco a poco los portátiles han ido incorporando los nuevos estándares de conexión que se han estrenado en PC. Algunos de ellos ya comienzan a incluir salidas HDMI 2.0 y mini DisplayPort 1.4, incluso más de una, para conectar dos monitores al mismo tiempo.

Los puertos Thunderbolt y USB Tipo C también se están volviendo habituales, porque combinan la capacidad de transferir datos y la recarga de dispositivos con la salida de vídeo para conectar el portátil a un monitor o TV.

WiFi 6 ya está aquí

Otra de las mejoras importantes de 2019 es la conexión WiFi 6 o WiFi 802.11 ax, la sucesora de WiFi 5 o WiFi 802.11 ac. Ahora se usa una nueva nomenclatura (WiFi 5, WiFi 6, etc.), porque la anterior es algo confusa.

WiFi 6 ofrece hasta 3 veces más ancho de banda (2 Gbps) y menos lag que WiFi 5, y hasta 4 veces más rendimiento cuando la red está saturada. Esto beneficia el juego online (y las descargas). Pero para aprovecharlo debes tener un router compatible con WiFi 6 y una conexión rápida.

> **"A la potencia de los nuevos portátiles se suman novedades en tecnología y diseño"**

Adiós a la contraseña

Otra de las novedades a las que nos tenemos que acostumbrar, son los sensores biométricos integrados. Cada vez más modelos integran un lector de huellas en el teclado o trackpad. Incluso estamos a comenzando a ver portátiles gaming equipados con reconocimiento facial, como los últimos modelos de Asus con cámaras infrarrojas que reconocen rostros incluso a oscuras.

Estas contraseñas biométricas se gestionan mediante la app Windows Hello de Windows 10, para mantener la seguridad.

Máxima potencia

Lo que más interesa a los jugadores es la potencia.

En 2019 han llegado a los portátiles las primeras CPUs de 8 núcleos, como el Core i9-9980HK. Esto favorece la posibilidad de jugar y hacer streaming al tiempo desde un portátil.

Ya es posible encontrar versiones con GPUs RTX 2060, 2070 y 2070 en su variante móvil, y en la versión Max-Q, con menores velocidades de reloj y menor consumo, para portátiles ultrafinos.

AMD también ha anunciado portátiles con Ryzen 3000 y chips Radeon Navi. **J.A.P.**

EL PORTÁTIL MÁS POTENTE DEL MUNDO... NO ES PARA JUGAR

En la pasada feria IFA del mes de septiembre, el fabricante ASUS sorprendió a todos presentando el portátil ASUS ProArt StudioBook One, que ya se ha convertido en el más potente del mundo.

No es un PC para jugar, sino para entornos profesionales de diseño gráfico. Integra una tarjeta profesional NVIDIA Quadro RTX 6000, el mismo SoC que se utiliza en las workstation de sobremesa, dotada con 24 GB de memoria gráfica para editar vídeos y escenas gráficas a resolución 4K, conjuntos de datos y workflows multi-app.

Monta también un procesador Intel Core i9, 64 GB de RAM, disco SSD de 1 TB y pantalla 4K a 120 Hz 100% AdobeRGB y 97% DCI-P3.

Una auténtica "bestia" con un precio no facilitado, pero que a buen seguro superará los varios miles de euros...

Retroiluminación. Los portátiles gaming se distinguen fácilmente por su mayor grosor, y el teclado retroiluminado.

LOS PORTÁTILES MÁS ESPECTACULARES DE 2019

Dobles pantallas, mayor frecuencia, screenpad... Los avances en los portátiles gaming de última generación son de lo más variado, y estos modelos, de los más destacados.

GIGABYTE AERO 15 OLED

El Gigabyte Aero 15 se estrena en España con innovaciones importantes. Es el primero que se vende con resolución 4K y pantalla OLED, certificada por X-Rite Pantone. Además tiene la certificación HDR 400, lo que significa que cumple con los estándares VESA HDR, con brillo de 400 nits.

También es el primer portátil del mundo que usa Microsoft Azure AI para optimizar el uso de GPU y CPU. Con esto garantiza 8 horas de autonomía gaming. Tiene también lector de huellas.

El resto de especificaciones son tope de gama. Monta procesadores Core i7 o i9 de 9ª generación, incluyendo el primer procesador de 8 núcleos para portátil, con hasta 64 GB de RAM y discos SDD con factor forma M.2 de hasta 2 TB.

Acepta una amplia gama gráfica: RTX 2060, 2070 y 2080 MaxQ, y GTX 1660Ti. También WiFi 6.

EL PRIMER PORTÁTIL OLED

Cuenta con sonido envolvente 7.1 NAHIMIC 3 y s ventilación Supra Cool 2, con dos ventiladores de 71 cuchillas, que mejora la disipación en un 30%.

Sin duda un excelente portátil para gaming, a un precio más comedido de lo esperado.

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7 / i9 de Novena generación Serie H
- **Memoria:** Hasta 64 GB DDR4 a 2666 Mhz
- **GPU:** RTX 2060, 2070, 2080, GTX 1660Ti
- **Pantalla:** 15 y 17 pulgadas a resolución 4K, con y sin OLED. 400 nits.
- **Almacenamiento:** SSD de hasta 2 TB y slots M.2
- **Conexiones:** WiFi 802.11ax (WiFi 6), conector de red RJ45, 3 x USB 3.1 Tipo A, USB 3.1 Tipo C, Thunderbolt 3 USB Tipo C, HDMI 2.0, DisplayPort 1.4, lector de tarjetas
- **Batería:** 94,24 Wh
- **Peso:** 2 Kg
- **S.O.:** Windows 10 Home o Pro

A partir de **1.950 €**

www.gigabyte.com/es/Laptop/AERO-15-OLED-Intel-9th-Gen#kf

OMEN X BY HP 2S

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7-9750H
- **Memoria:** 16 GB DDR4 a 2666 MHz
- **GPU:** RTX 2070
- **Pantalla:** IPS 15,6 pulgadas a resolución 4K y 60 Hz, 1080p a 144 y 240 Hz. 300 nits
- **Almacenamiento:** 2 x SSD M.2 de 256 GB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac (WiFi 5) 2x2 MIMO, conector de red RJ45, 3 x USB 3.1 Tipo A, Thunderbolt 3 USB Tipo C, DisplayPort 1.4, lector de tarjetas
- **Batería:** 6 celdas, 72 Wh con carga rápida (50% en 30 minutos)
- **Peso:** 2,46 Kg
- **S.O.:** Windows 10 Home

2.699 €
en HP Store

store.hp.com/SpainStore/Merch/Product.aspx?id=6WU22EA&opt=ABE&sel=NTB

El nuevo OMEN X de HP destaca por su configuración de doble pantalla. El panel principal tiene resolución 4K a 60 Hz, y acepta 1080p hasta 240 Hz con G-Sync. Su único punto menos bueno es el brillo de 300 nits, suficiente para los juegos y las apps pero un poco bajo para el HDR. En las especificaciones no se cita si es compatible.

La segunda pantalla, táctil, se sitúa sobre el teclado y tiene un tamaño de 5.98 pulgadas, con resolución 1080p. Se usa para mostrar el chat, ver vídeos mientras juegas, o navegar. Pero HP está trabajando con los desarrolladores para que los propios juegos usen esa segunda pantalla.

OMEN X de HP es un portátil enfocado al gaming. Monta un procesador Intel i7-9750H de última generación, con tarjeta gráfica RTX 2070 y 16 GB de RAM.

LA MODA DE LA DOBLE PANTALLA

Viene con dos SSD de 256 GB que llenarás rápido, teniendo en cuenta que ya hay juegos como «Final Fantasy XV» y otros que superan los 100 GB.

Emplea el nuevo sistema de refrigeración OMEN Tempest y viene con Windows 10 Home.

ASUS VIVOBOOK S15 (S532)

Asus se apunta a la moda de la segunda pantalla con su Asus VivoBook S15 (S532), que se lanzó el 17 de septiembre. Hay modelos con y sin ScreenPad, la pantalla de 5,65 " del teclado.

No es un portátil gaming, así que el ScreenPad está pensado para tareas como asignar atajos de funciones a gestos, escribir o dibujar a mano, navegar, acceder a menús secundarios, etc.

Otra novedad es la cámara infrarroja, que permite desbloquear el portátil por reconocimiento facial, incluso a oscuras. También estrena WiFI 6, el estándar tres veces más rápido que 802.11 ac.

Solo monta la GPU Nvidia MX 250, pero el resto del hardware está a un gran nivel, con pantalla de 15,6 pulgadas 1080p, Core Intel i5 / i7-8265U, 16 GB de RAM, discos SSD y HD hasta 4 TB.

CON SCREENPAD

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7-8565U o Intel Core i5-8265U
- **Memoria:** 16 GB DDR4 a 2.400 MHz
- **GPU:** NVIDIA MX 250
- **Pantalla:** IPS 15,6 pulgadas 1080p, ScreenPad de 5,65 pulgadas SuperIPS FullHD
- **Almacenamiento:** SSD de hasta 1 TB y disco duro de 2.5 pulgadas de hasta 2 TB.
- **Conexiones:** WiFi 802.11ax (WiFi 6), conector de red RJ45, USB 3.1 Tipo A, USB Tipo C, 3 x USB 2.0, HDMI, lector de tarjetas
- **Batería:** 42 Wh con carga rápida (60% en 49 minutos)
- **Peso:** 1,84 Kg
- **S.O.:** Windows 10 Home

A partir de **899 €**

store.asus.com/us/item/201906AM260000001

ASUS TUF GAMING FX505DV-AL019

INFOMANÍA

- **Procesador:** AMD Ryzen 7 3750H (4 Núcleos, 6 MB Caché, 2.3 GHz hasta 4.0 GHz, 64-bit)
- **Memoria:** 16 GB DDR4 a 2.666 MHz (ampliable a 32 GB)
- **GPU:** NVIDIA RTX 2060 6 GB
- **Pantalla:** IPS 15,6 pulgadas 1080p a 120 Hz. 250 nits.
- **Almacenamiento:** SSD M.2 de 256 GB y disco duro de 2.5 pulgadas de 1 TB.
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac 2x2, Bluetooth 4.2, conector de red RJ45, 2 x USB Tipo C, USB 2.0, HDMI 2.0, lector de tarjetas
- **Batería:** 3 celdas, 48 Wh con carga rápida
- **Peso:** 2,2 Kg
- **S.O.:** Sin sistema operativo

1.399 €

eshop.asus.com/es-ES/portatil-asus-tuf-gaming-fx505dv-al019.html

AMD presentó hace un par de meses la tercera generación de procesadores Ryzen. Ya han llegado a algunos portátiles, aunque de momento no están acompañados de las GPUs Navi.

Asus TUF Gaming FX505DV-AL019 es un portátil gaming que destaca por su dureza. Tiene certficación militar MIL-STD-810G contra golpes, agua y polvo, así que lo podrás usar donde quieras.

Cuenta con un procesador Ryzen 7 3750H con 4 nucleos de hasta 4 GHz.

La GPU también es de vanguardia, una RTX 2060 con 6 GB de RAM. La pantalla destaca por su tasa de refresco de 120 Hz.

Sus 16 GB de RAM de alta velocidad, ampliables a 32 GB, garantizan un buen rendimiento en juegos. Además posee teclado retroiluminado, y sonido envolvente DTS:X con altavoces virtuales 7.1. Su salida HDMI 2.0 garantiza la conexión a un monitor o tele 4K y generar gráficos a esa resolución.

El Asus TUF Gaming FX505DV-AL019 tiene un precio de 1.399€.

TAMBIÉN CON RYZEN

ACER PREDATOR TRITON 500

El nuevo portátil gaming de Acer apuesta por un hardware equilibrado en donde lo que más brilla es la pantalla. No por su resolución, que se mantiene en unos comedidos 1080p, sino por un refresco que alcanza los 300 Hz en uno de los cinco modelos a la venta.

El resto del hardware del Acer Predator Triton 500 también entra dentro de la gama alta: un procesador Intel Core i7 de octava o novena generación, GPU GeForce en modelos RTX 2060, 2070 o 2080, y 16 GB de RAM.

Gracias a sus numerosas salidas de video puedes conectar hasta 3 monitores, además de la pantalla del portátil.

Un gran PC para jugar, aunque el precio no está al alcance de todo el mundo.

LA MAGIA DE LOS 300 HZ

INFOMANÍA

- **Procesador:** Intel Core i7-8750H o i9-9750
- **Memoria:** 16 GB DDR4
- **GPU:** NVIDIA RTX 2060, 2070 o 2080
- **Pantalla:** IPS 15,6 pulgadas 1080p hasta 300 Hz y tiempo de acceso de 3 ms
- **Almacenamiento:** SSD de 512 GB o 1 TB
- **Conexiones:** WiFi 802.11ac 2x2, Bluetooth 5.0, 1 x Thunderbolt 3, 3 x USB 3.1. 1 x mini DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0
- **Batería:** 4 celdas, 5.400 mAh
- **Peso:** 2,1 Kg
- **S.O.:** Windows 10

1.999 €

www.acer.com/ac/es/ES/content/predator-series/predatortriton500

¿UN PORTÁTIL CON PROCESADOR DE MÓVIL?

Hasta hace poco, era casi imposible encontrar un ordenador que no estuviese equipado con una CPU de Intel o AMD. Pero este año Qualcomm ha estrenado su primer procesador de sobremesa, el Snapdragon 8cx. Una CPU con arquitectura ARM que según la propia Qualcomm es tan potente como un Intel Core i5, con un consumo menor.

La clave para que todo encaje es que utiliza una versión especial de Windows 10 diseñada para procesadores ARM. Así que puede ejecutar programas de PC convencionales.

Uno de los primeros portátiles que lo utiliza es el Samsung Galaxy Book S. Está equipado con un pantalla de 13,3 pulgadas Full HD, 8 GB de RAM y almacenamiento interno de hasta 512 GB, ampliable mediante micro SD.

Las ventajas de usar un procesador de móvil en un PC es que el Galaxy Book S tiene un grosor de solo 0,6 cm, un peso de solo 960 gramos, y una autonomía de 23 horas, el triple que un portátil convencional. Además arranca al instante. Es cierto que se trata de un PC de entrada para navegar, ver Netflix y ejecutar apps de ofimática. Pero su ligereza y autonomía son virtudes muy a tener en cuenta.

Samsung Galaxy Book S tiene un precio de 999 dólares, y saldrá a la venta a final de año.

VOLUMEN BRUTAL Y SONIDO PERFECTO EN TU EQUIPO

SOUND BLASTER AE-7

Producto: Tarjeta de sonido interna + mando de control **Precio:** 229.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

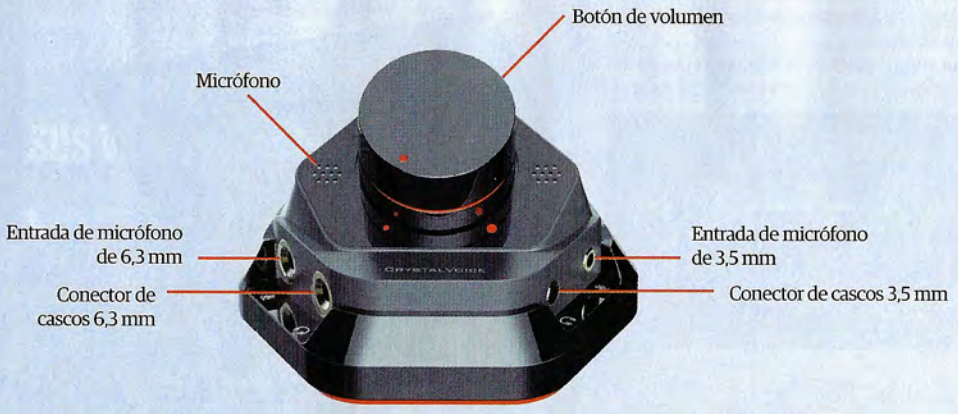
Los ajustes y personalización de perfiles de audio para juegos gracias al software SBX, el Scout Mode, la perfecta grabación de archivos de audio... todo es algo que no es exclusivo de la AE-7 y ya conocemos de otros productos de Creative, pero hay que reconocer que pocas tarjetas de audio enfocadas a juegos están tan equilibradas y optimizadas como la Sound Blaster AE-7 en la actualidad. Compatible con sonido 5.1 y 7.1, biamplificación de cascos, impedancia de 1 ohmio hasta 600, **Dolby Digital Live, DTS Connect, ESS SABRE-class 9018 DAC** impresionante. Y si añades el comodísimo ACM para conexión directa de micro y auriculares, con control de volumen, tienes un producto realmente espectacular al que es muy difícil resistirse.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

TODO EL CONTROL AL ALCANCE DE LA MANO

El módulo de control de audio (ACM) de la AE-7 es el complemento perfecto para una tarjeta como la de Creative. En un espacio diminuto integra controles de volumen, micrófono y conexiones de 6.3 mm y 3.5 mm para entrada y salida de micro y auriculares. Un dispositivo que, además, ofrece una personalidad única al conjunto gracias a un diseño inconfundible y que puedes colocar tanto en el escritorio como en el chasis del PC. Deja a un lado los controles innecesarios de audio y no necesitas más que alargar la mano durante las partidas para sacarle todo el partido.



NUESTRA OPINIÓN

La habitual calidad de audio de los productos de Creative sube un peldaño con las características de diseño, rendimiento y personalización que permite la AE-7 para tus juegos. Una tarjeta que, a un precio ajustado, ofrece resultados increíbles.

LA NOTA 92

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Peso:** Tarjeta principal: 215g, Unidad de control de audio (ACM): 284 g
- **Dimensiones:** Tarjeta: 145x20x128 mm, Módulo de control (ACM): 100x92x70 mm
- **Amplificador de cascos:** Impedancia de salida: 1 Ω, Impedancia de cascos admitida: 16 - 600Ω, IEM: 16 - 31Ω (1.9V Rms), Normal: 32 - 149Ω (3V Rms), Ganancia alta: 150 - 600Ω (5,6V RMS)
- **Procesador de audio:** Sound Core3D

DIRECT MODE

- **Resolución de reproducción (Estéreo):** PCM 16-bit/44.1, 48.0, 88.2, 96.0, 192.0, 384kHz, PCM 24-bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0, 192.0, 384kHz, PCM 32-bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0, 192.0, 384kHz, DSD 64 (2.8 MHz)
- **Resolución de reproducción (Salida óptica):** 16-bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz, 24-bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz

RECORDING RESOLUTION

- **Entrada de micrófono:** 16 bits/16.0, 44.1, 48.0, 88.2, 96.0kHz, 24 bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0kHz, 32 bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0kHz
- **Entrada auxiliar:** 16-bit/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz, 24-bit/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz
- **What-U-Hear:** 16-bit/44.1, 48.0 kHz, 24-bit/44.1, 48.0 kHz, 32-bit/44.1, 48.0 kHz

DSP MODE

- **Resolución de reproducción (Estéreo y Surround 5.1):** 16-bit/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz, 24 bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz, 32 bits/44.1, 48.0, 88.2, 96.0 kHz

- **Opciones de entrada (principal):** 1 salida óptica TOSLINK, 1 x 3.5 mm trasera, 1 x 3.5 mm central/Sub, 1 entrada de micro/entrada de línea de 3,5 mm (seleccionable por software), 1 salida de cascos/cascos con micrófono de 3,5 mm (predeterminado: cascos), 1 salida delantera 3,5 mm
- **Opciones de entrada (complementarias):** 1 x 3.5 mm entrada de micrófono (Mono), 1 x 3.5 mm salida HP, 1 x 6.3 mm salida HP, 1 x 6.3 mm entrada de micrófono (Mono)
- **DAC:** THD+N (Estéreo): 0.0001%

LA COMODIDAD SE ADAPTA A TU OÍDO

RECON SPARK

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 49.99 €
Más información: Turtle Beach **Web:** *es.turtlebach.com*

Compatibles con casi cualquier dispositivo con entrada de audio de 3.5 mm, **los Recon Spark hacen del equilibrio y la comodidad sus mejores bazas**. Sus almohadillas de espuma son comodísimas hasta para los jugadores con gafas. Además, son muy ligeros y ni los notas, aunque los uses durantes horas. Súmale una relación calidad/precio sobresaliente y tendrás unos auriculares excelentes.

INTERÉS

SOLUCIONES DE DISEÑO

El micrófono de los Recon Spark esá integrado en los auriculares y, a diferencia de otros modelos de Turtle Beach, no se pueden desconectar. Sin embargo, se trata de un elemento abatible que puedes recoger para mayor comodidad cuando no lo uses, ocupando muy espacio. Si añades la alta sensibilidad que posee el dispositivo, verás que estás ante un diseño bien pensado.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Conexiones:** Xbox One, PS4 Pro y PS4, Nintendo Switch, Móvil -3,5 mm-, PC -3,5 mm o cable bifurcador para PC rosa/verde (incluido).
- **Respuesta De Frecuencia:** 100Hz - 10kHz
- **Altavoces:** 40 mm con imanes de neodimio,
- **Diseño Del Micrófono:** Micrófono omnidireccional fijo (se eleva para silenciarlo).
- **Controles Integrados:** Rueda de volumen principal, silenciar micrófono.
- **Almohadilla De La Diadema:** Cuero sintético con almohadillas acolchadas.
- **Material De Las Almohadillas:** Circumaurales (cerrados). Cuero sintético con almohadillas de viscoelástica.

NUESTRA OPINIÓN

Los Recon Spark quizá no salgan ganando frente a competidores de muy alta gama y mucho más caros, pero ofrecen perfecto equilibrio calidad/precio, a lo que hay que sumar un gran diseño, comodidad sobresaliente y un peso ultraligero.

LA NOTA 85

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	
DISEÑO	
PRESTACIONES	
GAMING	
PRECIO / CALIDAD	

TECNOGAMING

DRIFT DR 50, 125 Y 111

Por 99.90 €, 149.90 € y 239.90 € salen los **nuevos modelos de silla gaming de Drift, la DR 50, DR 125 y DR 111**, respectivamente. Disponibles desde este verano, ofrecen soluciones para todos los bolsillos, para los jugadores que quieran disfrutar de un nuevo nivel de comodidad en sus partidas.
www.driftgaming.eu y www.atlasinformatica.com

OZONE DSP27 PRO

La resolución 2K (2560x1440) del DSP27 Pro de Ozone se adapta a los nuevos estándares con que funcionan muchas de las tarjetas con raytracing más avanzadas. Compatible HDR, con una respuesta de 1 ms y 144 HZ de refresco, además es **compatible FreeSync y G-Sync.** Por 349.90 €.
www.ozonegaming.com y www.atlasinformatica.com

LOGITECH G915 LIGHTSPEED Y G815 LIGHTSYNC

Logitech ha puesto en el mercado dos de sus más avanzados teclados gaming. El G915 Lightspeed combina **tecnología inalámbrica e iluminación RGB** en una carcasa ultradelgada. El G815 Lightsync funciona con cable y tiene unos acabados similares a su "primo" mayor.
logitechg.com

ELITE ATLAS AERO Y ATLAS EDGE

Turtle Beach presentó en la pasada Gamescom sus auriculares inalámbricos gaming de alto rendimiento, Elite Atlas Aero, con la **tecnología de sonido envolvente Waves NX**. Además, presentó el potenciador de sonido Atlas Edge, con similar tecnología, para auriculares de cable.
es.turtlebeach.com

DEJA QUE TODO FLUYA A LA PERFECCIÓN EN TU PC

CORSAIR 275R AIRFLOW

Producto: Caja semitorre para PC **Precio:** 77.90 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Por si el atractivo diseño exterior del 275R Airflow de Corsair nos bastase para llamar la atención, el nuevo chasis de Corsair llega con la intención de **mejorar en todo a su antecesor –275R Carbide–, optimizando la refrigeración de tu equipo**. El mismo nombre ya indica en qué hace hincapié esta caja, cuya disposición y compatibilidad de ventiladores y radiadores de múltiples tamaños ofrece una versatilidad y eficiencia óptimas. Su formato semitorre encierra una sobresaliente optimización interna de compartimentos, filtros y disposición de componentes, siempre dirigida al objetivo final de la refrigeración más eficiente. Tiene también un panel lateral de vidrio templado y un precio sensacional. Se encuentra disponible en blanco o negro.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

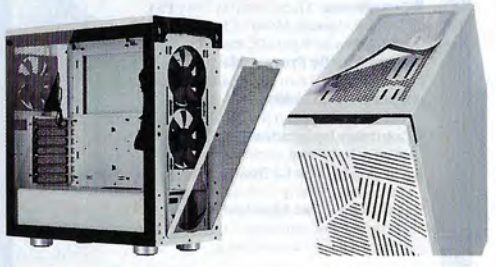
CADA COMPONENTE, EN SU SITIO

Como es habitual con las últimas generaciones de cajas Corsair, el diseño interior está enfocado no únicamente al mayor flujo de aire –la característica principal de la 275R Airflow– sino a la compartimentización óptima y una disposición de componentes ajustada y de acceso cómodo.

El diseño, además, resulta más impresionante por sus dimensiones de caja semitorre, incluso con optimización para el enrutamiento de los cables internos. Sensacional.

NI UNA MOTA DENTRO

El polvo es uno de los grandes enemigos de las cajas de PC para optimizar el flujo de aire y la temperatura interior. Por eso no basta con incorporar filtros antipolvo, sino que sean accesibles. El 275R Airflow es un chasis con tres filtros en la parte delantera, superior e inferior, que se retiran y limpian con suma facilidad. Algo que le pone la guinda a su diseño.



NUESTRA OPINIÓN

La mejora del modelo 275R Carbide en la refrigeración bastaría para recomendar el nuevo chasis de Corsair, pero su diseño, versatilidad y dimensiones, a un precio sensacional, convierten al 275R Airflow en un producto sobresaliente.

LA NOTA 89

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Dimensiones (L x An x Al):** 457 x 216 x 455 mm
- **Materiales:** Acero, Plástico, Cristal
- **Refrigeración (bahías por áreas):** Frontal: 3x120 mm, 2x140 mm (2x120 mm incluido) Parte superior: 2x120 mm, 1x140 mm Trasera: 1x120 mm (incluido)
- **Compatibilidad con radiadores:** Frontal: 360 mm / 280 mm, Parte superior: 240 mm (con DRAM de perfil bajo) Trasera: 120 mm
- **Slots de expansión (Principal):** 7
- **Placa base (Principal):** ATX, Micro-ATX, Mini-ITX
- **Almacenamiento:** 2x 2.5" SSD (bandejas), 2x 2.5" SSD (montados), 2x 3.5" HDD/SDD (combo bandejas)
- **Compatibilidad:** PSU: 180 mm, CPU Cooler: 160 mm, GPU: 370 mm
- **Filtros antipolvo:** Frontal, PSU, Parte superior
- **I/O frontal:** USB 3.0 (x2), Auricular/Micrófono (x1), Power Reset

EL SONIDO QUE VA CONTIGO

MUVO PLAY

Producto: Altavoz portátil **Precio:** 39.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

Se acaba el verano, pero aún hace buen tiempo para llevarte el sonido del MUVO Play a todas partes. El altavoz portátil de Creative **tiene certificación IPX7, lo que lo hace resistente al agua**, incluso a la inmersión. Su batería garantiza 10 horas de funcionamiento. Incluye dos microdrivers de rango completo y dos radiadores de bajos. Se conectan con bluetooth 5.0 y tienen puerto de carga USB-C.
INTERÉS

CONÉCTATE DENTRO Y FUERA DE CASA

WIFI OUTDOOR

Producto: Adaptador WiFi para exteriores **Precio:** 189.90 €
Más información: Devolo **Web:** *www.devolo.es*

Para aprovechar el calor que queda por disfrutar hasta que entre bien el otoño, Devolo nos propone llevar la señal WiFi de casa hasta el exterior aprovechando la conexión doméstica incluso en las cenas en las terrazas y jardines. El WiFi Outdoor es **resistente al agua, la lluvia, el polvo y la suciedad (con grado IP65)**, garantizando la recepción de la señal sin ningún problema.
INTERÉS

EL COMPAÑERO DE VIAJE DEL "GAMER"

GXT 1270 BULLET GAMING MESSENGER

Producto: Bandolera para portátiles **Precio:** 62.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

El diseño es tan importante como la seguridad en la bandolera GXT 1270 de Trust. Fabricada con material resistente impermeable, **permite guardar portátiles de hasta 16" junto a periféricos** como ratón, alfombrilla, cargador, etc. Incluye bolsillos para accesorios pequeños, y tiene solapa frontal con cierre de hebilla, además de cremallera en el compartimento principal.
INTERÉS

TECNOTREND

THERMALTAKE A700 ALUMINUM TEMPERED GLASS EDITION

Ya está disponible el chasis A700 Aluminum en su edición de cristal templado, de Thermaltake. Ofrece **dos paneles de 5 mm de cristal templado, dos ventiladores de 140 mm** preinstalados y soporta placas base de hasta formato E-ATX.
www.thermaltake.com

ELGATO 4K60 PRO MK.2

Youtubers, streamers y aficionados a la emisión de sus partidas tienen un nuevo aliado en la tarjeta de captura 4K60 MK.2 de Elgato, **con tecnología Instant Gameview de latencia ultrabaja**, captura de 4K60 HDR 10, pastrough de hasta 240 Hz y más. Su precio es de 249.99 €.
www.elgato.com

ATH-CKS5TW Y ATH-CK3TW

Audio-Technica ha anunciado **dos nuevos modelos de auriculares inalámbricos in-ear**, los ATH-CKS5TW (159 €), y los ATH-CK3TW (99 €) para llevar la música con nosotros a todas partes sin la complicación de los cables. Sus baterías duran 15 y 6 horas por carga, respectivamente.
www.eu.audio-technica.com

WESTERN DIGITAL WD BLACK

Entre los distintos productos que Western Digital ha presentado en IFA, destaca la gama enfocada a juegos WD Black. En ella destaca el **SSD WD_Black P50 Game Drive, con interfaz SuperSpeed USB (20 GB/s)**, que se espera que esté disponible a finales de este mismo año.
shop.westerndigital.com/wd_black

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €

SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758 €

COMPONENTES

La selección idónea para

Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.

MICROPROCESADOR

INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.

SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

PLACA BASE

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

MEMORIA RAM

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?

TARJETA DE SONIDO

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

F. DE ALIMENTACIÓN

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

AURICULARES

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

RATÓN

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

MANDO

PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €

MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €

SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES (GAME)
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80

Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU

Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB

Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU

Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES

Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES

Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES

Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

micromanía te regala

KINGS OF ADVENTURE

¡Si eres fan de la aventura, el regalo de este mes te va a encantar! Disfruta durante semanas de algunos de los mejores títulos del género para PC.

Salvar el universo, descubrir al responsable de los asesinatos más terribles en Londres, convertirse en inmortal, hacerse amigo de un monstruo... ¡En el mundo de la aventura todo es posible! Y en el sensacional pack «Kings of Adventure» puedes hacer todo eso y mucho más. Sí, porque este mes te regalamos, para que disfrutes de tu género favorito a tope, durante semanas, un increíble pack de juegos con seis de los títulos más memorables del catálogo de FX Interactive. Si estás listo para convertirte en el protagonista de estas historias, te contamos todo lo que te vas a encontrar.

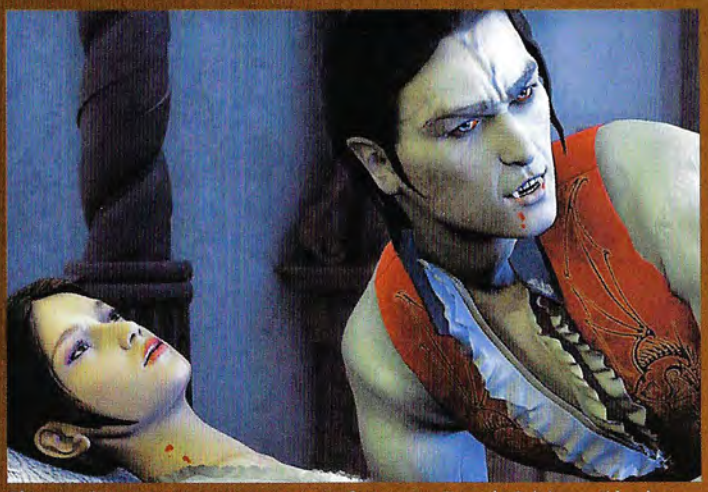
Vampiros, monstruos y asesinos...

«KIngs of Adventure» está compuesto por siete auténticos juegazos, reunidos en un único pack: «La Fuga de Deponia», «Jack Keane. Al Rescate del Imperio Británico», «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador», «New York Crimes», «Dracula Origin» y «Hollywood Monsters 1 y 2». Como ves, la lista incluye, además, algunos de los títulos emblemáticos de Pendulo Studios, los reyes de la aventura "made in Spain", para tener un conjunto redondo.

Lánzate a resolver los asesinatos de Whitechapel en la piel de Sherlock Holmes y descubre la identidad de Jack el Destripador. Conviértete en un atolondrado héroe y salva el mundo de Deponia y quédate con la chica, además. O métete en el pellejo de John Yesterday y descubre el secreto que encierra su pasado.

Las aventuras de «King of Adventure» te ofrecen historias de lo más variado para que pases un gran verano. ¡Consigue ya este pack y disfruta de un conjunto de juegazos increíbles!

"Disfruta de 6 de las mejores aventuras que has visto en PC, en un pack increíble"



Si te van las aventuras con un toque de terror, «Dracula Origin» está hecha para ti. Pero si prefieres otros estilos, aún tienes cinco juegos más para elegir.

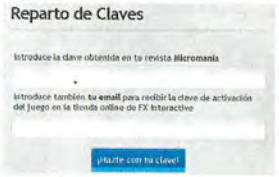
Monstruos, detectives, héroes... «Kings of Adventure» nos llevará a mundos de lo más diverso, plagados de desafíos y enigmas que resolver. ¿Estás listo?

¿Eres de aventuras espaciales o prefieres resolver crímenes? ¡Con este fantástico pack de aventuras puedes hac todo! En «Kings of Adventure» tienes seis juegos completos para disfrutar como nunca del género. ¡Juégalos todos!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Kings of Adventure» entra en **micromania.es** en la noticia destacada de la página principal de la web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.5 GHz **RAM:** 4 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700, GeForce 6600) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Kings of Adventure». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Kings of Adventure» para acceder a tu área e instalarlo.

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

LLEVA TU PC A OTRO NIVEL CON GAME

Descubre los mejores periféricos, exclusivos de GAME

Las vacaciones se acaban, pero la diversión no cesa con tu PC gracias a los mejores componentes y periféricos que GAME te trae en exclusiva, como los sensacionales auriculares y la silla gaming que te ofrece este mes. ¡Pruébalos ya!

STEELSERIES ARCTIS 1
PC/PS4/XONE/SWITCH/MÓVIL

Compatibles con todo, disfruta ya de la mejor calidad de sonido y la comodidad absoluta con los Arctis 1.

EXCLUSIVA GAME

59'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

CONTROLADORES DE ALTAVOZ

- **Respuesta de frecuencia de auriculares:** 20–20000 Hz
- **Sensibilidad de auriculares:** 100 db
- **Impedancia de los auriculares:** 32 Ohm
- **Distorsión armónica total de auriculares:** < 3%
- **Control de volumen de auriculares:** Auricular externo

MICRÓFONO

- **Frecuencia de respuesta:** 100Hz–10000Hz
- **Tipo:** Noise Canceling Bidirectional
- **Sensitivity:** -38 db
- **Conexión:** Detachable
- **Interruptor de silencio de micrófono:** Auricular externo

CONEXIÓN

- **Tipo de conexión:** 4-pole 3.5mm + Dual 3.5mm PC extension
- **Longitud de cable:** 3 m / 10 ft
- **Material del cable:** Goma

HYPERX CLOUD STINGER WIRELESS PC/PS4

¡Lleva tus partidas a una nueva dimensión del sonido con unos auriculares únicos!

EXCLUSIVA GAME

89'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 1 m
- **Altura:** 88,3 mm
- **Alcance inalámbrico:** 12 m
- **Ancho:** 186,5 mm
- **Profundidad:** 189,3 mm
- **Tecnología de conectividad:** Inalámbrico
- **Autonomía:** 17 h
- **Color del producto:** Negro
- **Frecuencia de banda:** 2.4 GHz
- **Cables incluidos:** USB
- **Frecuencia de auricular:** 20 - 20000 Hz
- **Obstrucción:** 32 Ω
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 7000 Hz
- **Sensibilidad de micrófono:** -47 dB
- **Longitud de la caja:** 57 cm
- **Unidad de disco:** 5 cm
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Audífonos:** Circumaural
- **THD, distorsión armónica total:** 2%
- **Utilizar con:** Consola de videojuegos + PC
- **Conector de 2,5 mm:** No
- **País de origen:** China
- **Profundidad del paquete:** 236 mm
- **Altura del paquete:** 110 mm
- **Ancho del paquete:** 217 mm
- **Efecto de cancelación de ruido:** Sí
- **Sistema acústico:** Cerrado
- **Peso del paquete:** 530 g
- **Tipo de auricular:** Binaural
- **Estilo de uso:** Diadema
- **Peso:** 270 g

¡JUEGA CON LA MÁXIMA COMODIDAD!

MSI MAG CH110

Si buscabas la silla gaming perfecta para llevar aún más allá tus sesiones de juego, MSI y GAME te ofrecen el modelo que estabas esperando. ¡Siéntate y disfruta!

349'00 €
P.V.P OFICIAL

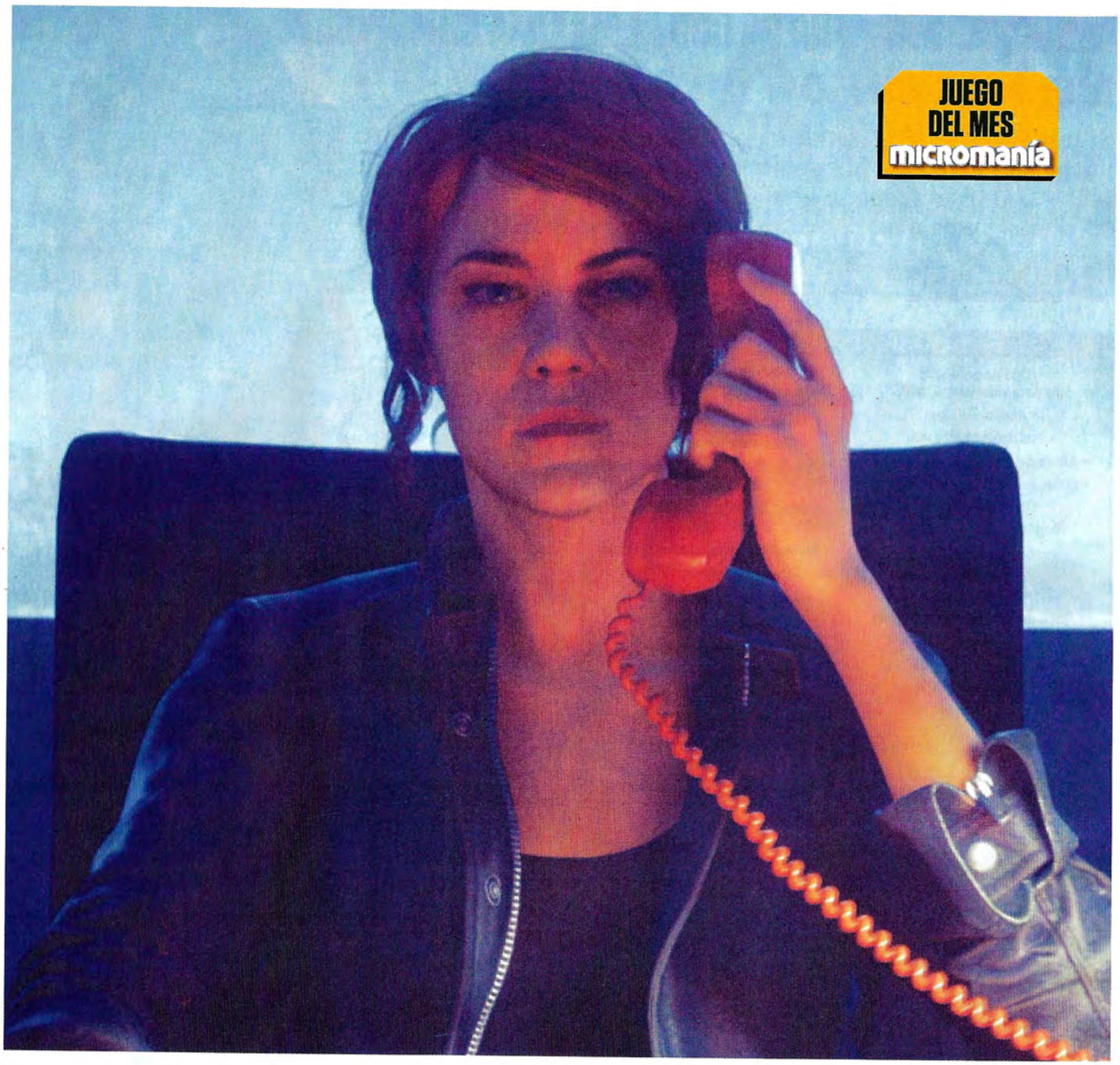
CARACTERÍSTICAS

- **Tipo de producto:** Silla para videojuegos de PC
- **Ancho:** 700 mm
- **Profundidad:** 570 mm
- **Altura del asiento (mín.):** 46 cm
- **Altura del asiento (máx.):** 54 cm
- **Reposabrazos:** Sí
- **Reposabrazos ajustable:** Sí
- **Material del asiento:** Imitación piel
- **Color del asiento:** Negro, Rojo
- **Color de Respaldo:** Negro, Rojo
- **Diámetro de la rueda:** 6 cm
- **Ángulo de inclinación:** 0 - 14°
- **Ancho del respaldo:** 52 cm
- **Altura del respaldo:** 82 cm
- **Altura del reposabrazos (mín.):** 30,5 cm
- **Altura del reposabrazos (máx.):** 37,5 cm
- **Altura máxima del usuario:** 200 cm
- **Instalación requerida:** Sí
- **Anti-vuelco:** Sí
- **Clase del cilindro de gas:** 4
- **Tipo de ajuste de los reposabrazos:** Reposabrazos 4D
- **Rango de ángulos del respaldo:** 90 - 180°
- **Profundidad del paquete:** 830 mm
- **Altura del paquete:** 360 mm
- **Ancho del paquete:** 660 mm
- **Altura (min.):** 124 cm
- **Ajuste de la inclinación:** Sí
- **Anchura del asiento:** 49,5 cm
- **Profundidad del asiento:** 57 cm
- **Plataformas de juego indicadas:** PC
- **Material del marco:** Acero
- **Peso:** 27 kg
- **Peso máximo del usuario:** 150 kg

EXCLUSIVA GAME

Apoyos para conseguir la ergonomía perfecta. Disfrutar durante horas de sesiones gaming será todo un placer gracias a los apoyos lumbares y cervicales que ofrece la MSI MAG CH 110, junto a un diseño perfecto que se amolda a tu cuerpo.

¿Quieres descansar de una partida intensa? Disfruta de las posturas más relajadas, gracias a la posibilidad de abatir el respaldo hasta 180º. ¡Y además es perfecta para los jugadores de más altura!



CONTROL

¡La directora ha llegado y toma el mando!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Remedy Entertainment/505 Games
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVD:** Descarga digital
- **PVP rec:** 59.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *controlgame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 7 (principales)
- **Tipos de habilidades:** 7
- **Tipos de materiales:** 10
- **Mods de arma:** 24
- **Mods personales:** 24
- **Sectores:** 4
- **Áreas:** 20
- **Misiones:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4690, Amd FX 4350
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 780, Radeon R9 280X
- **Conexión:** ADSL (descarga Epic Store)
- **S.O.:** Windows 7 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

Acceder al motel nos llevará a sitios más alejados de la realidad. Un tránsito que deberemos efectuar en varias ocasiones.

Aunque los comerciantes no son estrictamente necesarios, podemos venderles recursos y comprar armas interesantes.

Sí, hay puzles, y tienen su miga... La exploración atenta del entorno nos permite dar con la solución, eso sí, sin problema.

¡Ayuda a Jesse Faden a enfrentarse a la dimensión desconocida! Remedy vuelve con un juego que combina acción y poderes paranormales, en su aventura más madura y espectacular.

La primera vez que Jesse intenta purgar el Hiss de un trabajador del FBC el resultado es un desastre. La mejora en sus poderes y la purga del Hiss de la Casa Inmemorial lleva su tiempo.

La sede del FBC (Federal Bureau of Control) siempre fue, sin que Jesse Faden lo supiera, su destino. Lo fue desde que era niña y cierto incidente dejara "algo" en su interior, además de marcado a su hermano Dylan para siempre y, por añadidura, secuestrado por el FBC para continuar la investigación del incidente.

Del mismo modo, también fue el destino de Remedy. Bueno, en realidad «Control» era el destino de Remedy. Lo era desde 2001, en que apareció «Max Payne». Y continuó siéndolo mientras el estudio finlandés abundaba en su peculiar narrativa con sus siguientes juegos. De «Max Payne 2» a «Quantum Break». Juegos dotados de personajes carismáticos, personas aparentemente normales sometidas a condiciones y hechos extraordinarios. Historias en las que el misterio lo rodea todo, realidad y fantasía se confunden a menudo –recuerda «Alan Wake»– y la sensación de desazón y desasosiego nunca desaparece mientras disfrutamos de ellas.

> **"Remedy vuelve con una aventura sensacional. Su obra más madura y espectacular"**

Jesse Faden, en fin, era el destino de los fans de Remedy. Y «Control», su nueva producción, es su mejor, más redonda y espectacular obra.

Fenómenos extraños

El hecho de que Jesse Faden llegue al FBC y, sin saber muy bien cómo, se vea convertida en la directora de esta agencia gubernamental, es un punto de partida realmente sensacional y un elemento que define a la perfección la esencia del juego. El desarrollo de la trama de «Control» –no vamos a desvelar más de lo imprescindible– nos sitúa en una misteriosa agencia secreta encargada de la investigación de fenómenos extraños y paranormales. Desde habilidades psíquicas a objetos aparentemente encantados. De estudiar –y recluir– a personas dotadas de poderes hasta investigar científicamente dimensiones paralelas y su influencia en nuestro universo. Sin embargo, detrás del FBC hay

¿DIRECTORA? ¿QUÉ HA PASADO?

Jesse Faden es una de esas personas normales afectadas por experiencias extraordinarias, que tanto juego dan en el cine y la literatura, como héroes a la fuerza. Pero, Jesse no es tan normal como parece. Hace años guarda "algo" en su interior que la conduce hasta la Casa Inmemorial, la sede del FBC en busca de su hermano desaparecido. Y al llegar allí se convierte, de repente, en la directora de la agencia. ¿Cómo es posible?

El enfrentamiento contra la Espina Astral no se debe afrontar como un combate. No puedes acabar con el ser. La solución está en investigar el entorno y encerrarlo para que nos deje en paz.

Las mejoras del arma se suman a las de los poderes de Jesse. Combinando ambas podemos solventar cualquier combate y resolver cualquier puzle.

LOS RECOVECOS DE LA CASA

La naturaleza de la Casa Inmemorial como portal a otras dimensiones –ahora directamente invadida– nos hace dar muchísimas vueltas para desbloquear accesos y caminos.

Es fundamental no pasar por alto los puntos de control. No solo purgarlos nos permite abrir estos caminos, sino que son puntos de viaje rápido entre las áreas de la Casa.

Consulta siempre los mapas, aunque a veces te resulte confuso localizar los objetivos. Su representación plana no ayuda a identificar la planta en que está tu meta.

¿Te engañan tus ojos? No, algunas estancias de la casa cambian. Su estructura y disposición se alteran mientras caminas. Pero no estás en otra dimensión. En ese caso, el escenario sería distinto.

algo que no es de este mundo. Algo denominado el Consejo, que controla y dirige el curso de la agencia. ¿Qué es el Consejo? Eso tendremos que averiguarlo metidos en el pellejo de Jesse mientras exploramos la Casa Inmemorial –la sede del FBC– y combatimos el Hiss, algo que ha venido del otro lado, puesto patas arriba el FBC, dejado fuera de combate a gran parte del personal y puede, si no descubrimos cómo pararlo, quizá acabar con el mismo tejido de la realidad.

Armas y habilidades

Como en otros títulos de Remedy, la narrativa de «Control» descansa en elementos muy reconocibles: los sucesos que vivimos, algo de combate –mucho, en realidad–, vídeos y grabaciones de personajes secundarios, documentos que encontramos... Son ingredientes ya conocidos de otros juegos del estudio, pero ahora elevando el listón de la historia y el guion a niveles sublimes. Aquí, además, aparecen elementos inéditos, como los objetos de poder, los objetos alterados, las habilidades adquiridas por Jesse –poderes paranormales– y el arma de servicio. El arma es un símbolo de cómo funciona, en realidad, todo «Control». Se puede modificar con ciertos recursos y "cambia" según el tipo de enemigo al que nos enfrentemos. Como los poderes de Jesse, se puede mejorar, y ello nos permite abrir caminos, adquirir más habilidades, conocer nuevos personajes y hacer más fuerte a Jesse para combatir el Hiss.

> **"La exploración es, a veces, compleja, pero el desarrollo del personaje es magistral"**

Acción, exploración, poder y espectáculo

El desarrollo de la trama, la evolución del personaje, cómo se va desvelando todo, la manera de afrontar el diseño de la acción

¡Toma, cómete a tu amigo! Sin duda, el poder de la telequinesis es de lo más divertido. Y cuando consigues el nivel en que puedes agarrar y lanzar un enemigo contra otro, ya se disfruta a lo grande.

¿Qué es esta extraña criatura? De momento, Jesse no lo sabe. Tan solo que pertenece a otra dimensión y ha sido capaz de anidarse a algunos de los objetos alterados que se guardan en el FBC.

DESATA LOS PODERES DE JESSE

Jesse guarda en su interior algo especial, pero no es hasta que explora la Casa y realiza varios viajes a la dimensión del Consejo, cuando adquiere sus poderes.

Estos poderes se adquieren de forma paulatina y gracias a ellos Jesse puede ir avanzando. Desarrollarlos ya cuesta algo más. Hay siete tipos de estas habilidades.

Algunas habilidades son útiles –o imprescindibles– para derrotar a jefes finales que, a su vez, custodian objetos de poder que nos dan acceso a nuevas habilidades.

El desarrollo de las habilidades de Jesse, de sus poderes, pasa por la recolección de recursos. Potenciar uno u otro ya depende de nuestro estilo de juego y preferencias.

No te fíes de la inocente apariencia de los objetos alterados. A veces te conducen a combates durísimos contra enemigos extraños. Espera lo inesperado.

La purga de los objetos de poder puede basarse en estrategias, combate contra varios enemigos o resolución de puzles. En cualquier caso, no son fáciles.

–siempre en tercera persona–, la versatilidad en el combate, cómo la dirección artística y el diseño de niveles y escenarios nos empujan en la dirección correcta... Remedy da una lección magistral de creación de mundos de juego, a lo que se suma una calidad técnica sobresaliente. «Control» se convierte, así, en la mejor obra del estudio. Un juego que, como decíamos, era prácticamente inevitable con su sensacional guion, su narrativa única y su jugabilidad sublime.

No todo es perfecto, claro. Algunas veces en el combate la perspectiva no ayuda. Hay picos de dificultad extraños. Una cierta polémica por la calidad del doblaje ha acompañado su lanzamiento –no es malo, aunque es cierto que no es sobresaliente; quizá oír voces poco habituales choque a muchos–... Pero, con todo, «Control» es una aventura de acción genial. Única. Extraña. Fascinante. El FBC era, en fin, el destino, inevitable, del fan de Remedy. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Explora la Casa Inmemorial y descubre cómo la ha invadido otra dimensión. Ayuda a Jesse Faden y usa sus poderes paranormales en una combinación explosiva de acción y aventura con una gran trama.

LO QUE NOS GUSTA

- El desarrollo de las habilidades de Jesse y su equipo es sensacional. Medido y con una curva perfecta.
- Impresionante dirección artística en todo: escenarios, colores, arquitectura, ambientación, audio...
- Impresionante jugabilidad. Perfecta mezcla de poderes, uso del arma y habilidades tácticas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La exploración a veces se vuelve compleja por la esencia del entorno, pero también por una muy confusa lectura y diseño de los mapas de cada sector.
- Picos de dificultad por malas perspectiva de cámara.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Acción, tiroteos, poderes paranormales, habilidades tácticas, exploración, aventura, puzles, una gran historia, personajes estupendos... «Control» es, en la práctica, el culmen de Remedy en su historia como desarrolladora. Todo ha conducido aquí y, sin ser un juego perfecto, es su obra más completa, profunda y espectacular.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 72 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

LA REFERENCIA

RAGE 2

«Rage 2» es un "shooter" más tradicional, pero en el que las armas se combinan con poderes especiales.

ALTERNATIVAS

QUANTUM BREAK

Nota: 80 **MM 254**

RESIDENT EVIL 2

Nota: 92 **MM 284**

BORDERLANDS 3

¡Larga vida a los buscacámaras!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Gearbox/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *borderlands.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones principales:** 23
- **Planetas para explorar:** 4 (Pandora, Santuario, Promethea, Athenas)
- **Personajes jugables:** 4 (Amara, FL4K, Moze, Zane)
- **Habilidades únicas:** 3 por personaje (solo una activa)
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3570, AMD FX 8350
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 680, Radeon HD 7970
- **Espacio en disco:** 75 GB
- **Conexión:** ADSL (Epic Store)
- **S.O.:** Win 7 a 10 con último service pack instalado

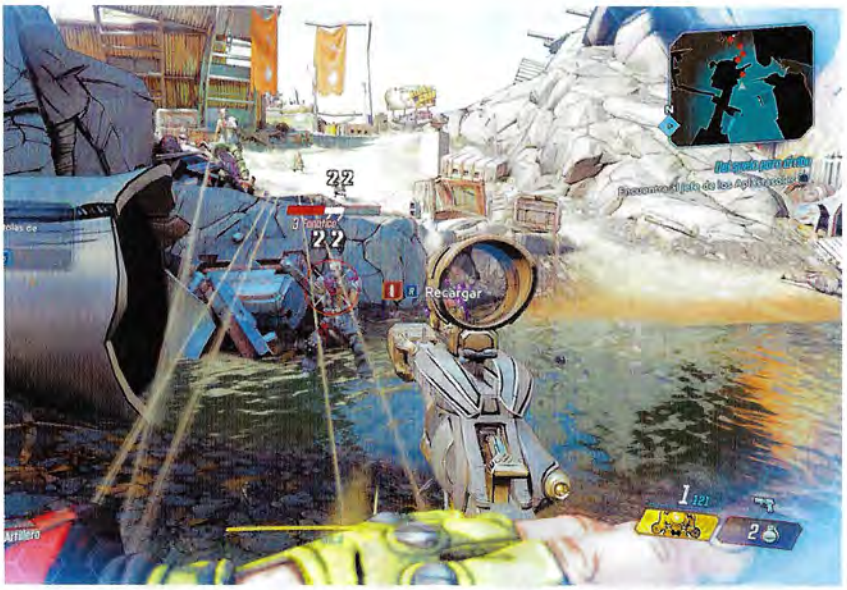
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 séptima generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

¡Cómo no iba a estar Claptrap ahí! El carismático e insoportable robot del juego original vuelve a ser nuestro colega.

Cada sector de juego es enorme y está repleto de lugares interesantes, enemigos, misiones secundarias... ¡Coge un coche!

Los enemigos finales están presentes desde el primer minuto. De hecho, casi antes de empezar la acción ya tienes uno enfrente.



Armas, explosiones, recompensas, bestias feroces, cámaras repletas de tesoros... ¡«Borderlands 3» ya está aquí para disfrutar de la acción más gamberra y millones de armas!

El tanque acorazado de Moze es una auténtica máquina de destrucción. Puedes acceder a él en cualquier momento, pero vigila su combustible y munición, porque se agotan a toda mecha.

Tanto van los buscacámaras a por tesoros que al final Pandora se va a quedar vacía. Y aunque las riquezas siempre acaban pasando de mano en mano, y cuando acabas con un malote siempre hay otros –u otros– que le sustituyen, nada es infinito... ¿O sí? «Borderlands» ha vuelto con un nuevo grupo de buscacámaras porque, aunque Pandora no es una tierra de recursos infinitos, aún queda mucho por explorar. Pero lo mejor es que esta vez la acción no se limita a esta luna, sino que hay nuevos planetas que investigar, a los que viajar, repletos de secretos, riquezas y enemigos que combatir. Y todo, claro, con millones de armas, vehículos con los que correr, saltar y que poder robar. Y podemos hacerlo solo o con amigos, haciendo el cabra y disfrutando de la acción más gamberra que puedas imaginar y que, a buen seguro, echabas de menos. ¿Listo para el nuevo viaje? ¡Allá vamos!

"Acción gamberra, millones de armas y nuevos planetas nos esperan más allá de Pandora"

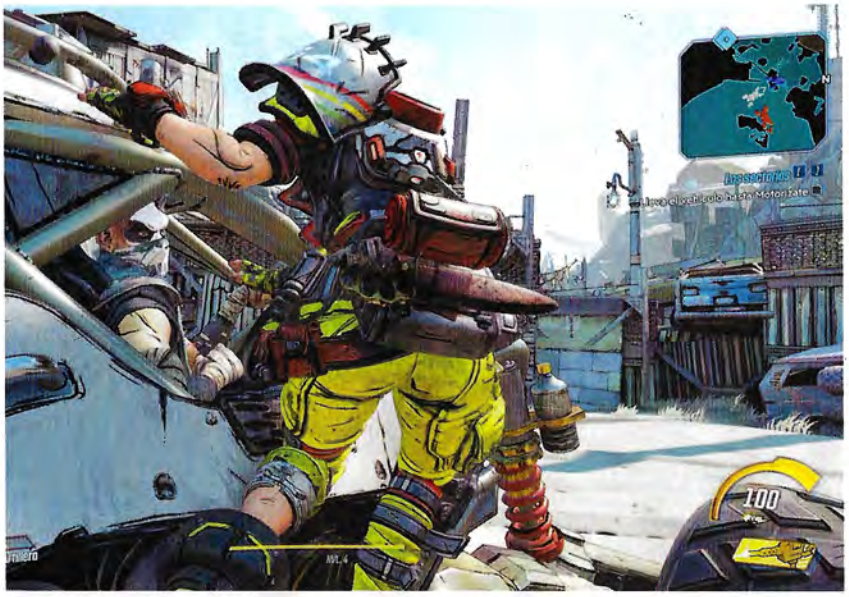
Más allá de Pandora

Los mundos que explorar en «Borderlands 3» –Pandora, Santuario, Athenas y Promethea– están repletos de enemigos, armas que saquear, tesoros, vehículos y bestias. Pero siempre hay una cabeza pensante que quiere el poder sobre todo ello. Los siameses Calypso son nuestra nueva Némesis en la nueva entrega de la saga y tienen a su servicio legiones de brutales soldados. Por suerte, no estaremos solos en esta orgía de cción en primera persona. Una vieja amiga, Lilith, nos servirá de guía asignándonos misiones y presentándonos a aliados.

Para cumplirlas podremos jugar en solitario o con amigos, eligiendo a uno de los cuatro nuevos buscacámaras. Zane, Moze, FL4K y Amara son los protagonistas de esta entrega, cada uno representando una de las clases y estilos de juego típicos de «Borderlands». Pero hay novedades, como que cada uno ahora tiene tres habilidades únicas en lugar de una.

MÁS MUNDOS, MÁS ENEMIGOS

«Borderlands 3» mantiene la esencia de la acción y jugabiidad de la saga, pero expande sus posibilidades y su mundo de juego. Y para un mundo nuevo -varios, en realidad- y mucho mayor, necesitas también enemigos más peligrosos e inéditos. Los grandes enemigos que nos reciben nada más empezar la acción son los siameses Calypso, dos psicópatas por los que sus seguidores matarán a todo el que se enfrente a ellos.



¡Que te he dicho que ese coche es mío! Los distintos vehículos que encontramos por todo el mundo de juego son tan accesibles como ves: te acercas, echas al conductor y se lo robas.

NUEVOS Y VIEJOS AMIGOS

La acción en la frontera de Pandora, y más allá, tiene nuevos protagonistas para la acción, pero también te vas a encontrar con viejos amigos...

Como es habitual en la saga, hay cuatro nuevos personajes cuyas habilidades y equipo te enfilan hacia un estilo de acción, que luego puedes personalizar.

Las primeras horas en «Borderlands 3» tienen a nuestra querida Lilith como directora de misiones. Sus consejos y encargos son clave para avanzar en la historia.

No te fíes de los enemigos lejanos. Son rápidos, saltan hacia ti y les encanta flanquear y atacar en grupo. Si son especialistas en cuerpo a cuerpo, esquívalos.

Conseguir puntos de habilidad y mejorar las mismas en nuestro personaje, definiendo nuestro estilo personal, es de nuevo un pilar de la jugabilidad.

Eso sí, solo podemos activar una durante el combate. Es algo que añade versatilidad al estilo de juego que, por otra parte, siempre podemos personalizar con el desarrollo del personaje por el camino que queramos.

En todo caso,la esencia de la saga permanece intacta, pese a las mejoras en jugabiilidad: velocidad, hordas de enemigos, nuevos tipos de armas, numerosísimas misiones secundarias, enemigos finales brutales, vehículos y diálogos políticamente incorrectos y acción explosiva. Lo último, literalmente.

Súmale a todo ello el sensacional espectáculo visual con la conocida dirección artística repleta de nuevos detalles que hacen aún más fascinante el mundo de juego, los enormes sectores que explorar, los nuevos planetas disponibles y la nave para movernos por ellos. «Borderlands 3» añade, mejora y potencia todo lo conocido y hace de la acción un auténtico chorreo de adrenalina. ¡Brutal! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en buscacámaras y explora los mundos cercanos a Pandora. Vive la acción más explosiva usando millones de armas y combate a los forajidos más salvajes en nuevos mundos de frontera.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de las habilidades únicas de los personajes y que haya más, aunque solo puedas tener una activa.
- Que se hayan incluido nuevos planetas para explorar.
- Las personalización, los millones de armas, la acción gamberra y explosiva. La esencia «Borderlands».

LO QUE NO NOS GUSTA

- El sistema de control de los vehículos, combinando teclado y ratón, se hace bastante extraño al principio.
- Lo rápido que se gasta la munición y lo que cuesta a veces reponerla si no tienes armas adecuadas.
- Extraños bugs en el lanzamiento, aunque no graves.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

DIVERSIÓN

JUGABILIDAD

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Abundancia de misiones, coches, personalización del estilo, diálogos, personajes y acción gamberra. Divertido como pocos. ¡Y más grande!

LA NOTA 86

MODO MULTIJUGADOR

Jugar con unos cuantos amigos hace las misiones más divertidas. ¡Y puedes competir con ellos por los botines y recompensas!

LA NOTA 88

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 53

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

LA REFERENCIA

RAGE 2

Acción futurista, también en enormes ñareas abiertas, con armas y poderes de ciencia ficción, pero enfocado tan solo a la acción individual.

ALTERNATIVAS

WORLD WAR Z

Nota: 71 MM 289

THE DIVISION 2

Nota: 75 MM 287

Un sueño nos lleva a una ciudad desconocida. En él, nuestro amigo de la infancia, Henry, nos confirma su muerte y que nos ha legado sus posesiones. Pero... ¿por qué no nos acordamos de él? El misterio ha empezado.

¡Somos una celebridad! Nuestra llegada a la ciudad natal de Henry no ha pasado desapercibida.

¿Por qué no distingues a los extraños? Por eso, precisamente. Pero siempre podemos charlar algo.

Multitud de objetos y documentos desperdigados por la ciudad nos dan pistas y claves sobre la misma.

Los primeros contactos serán clave en la aventura. Según la reputación que nos labremos, así nos irá.

A PLACE FOR THE UNWILLING

Aventura envuelta en la niebla del misterio

ALTERNATIVAS

LIFE IS STRANGE 2
Nota: 84 **MM 281**

LAST DAY OF JUNE
Nota: 86 **MM 269**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** ALPixel Games
- **Distribuidor:** ALPixel Games
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.alpixelgames.com/a-place-for-the-unwilling*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 1.7 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DX9 (shader model 3.0) o DX11

Cuando paseas por la calle, ¿te fijas en las caras de los que se cruzan contigo? ¿Las recuerdas? Quizá si vives en un pueblo pequeño tengas cierto contacto con tus vecinos y una relación más o menos estrecha. Pero, en una gran ciudad, ¿conoces realmente a la gente o solo te ves rodeado de extraños a los que no prestas atención? Algo así le pasa al personaje protagonista de «A place for the unwilling», pero con un componente añadido, que se mueve entre lo extraño, lo extravagante y lo terrorífico. Un elemento misterioso que lo envuelve todo en una ciudad cuyos habitantes son, literalmente, extraños. Tanto que, tres hablar con ellos por primera vez no recordarás sus caras... ¡porque no puedes verlas!

El nuevo proyecto del estudio indie español ALPixel Games es una aventura que mezcla una trama misteriosa con personajes aún más extraños. Todo ello, en el escenario de una ciudad desconocida a la has acudido por un sueño en el que se te apareció un antiguo amigo fallecido, del que en realidad no te acuerdas. Más siniestro no puede ser. Pero la cosa es aún más complicada, pues esta ciudad se está muriendo...

Misterio absorbente

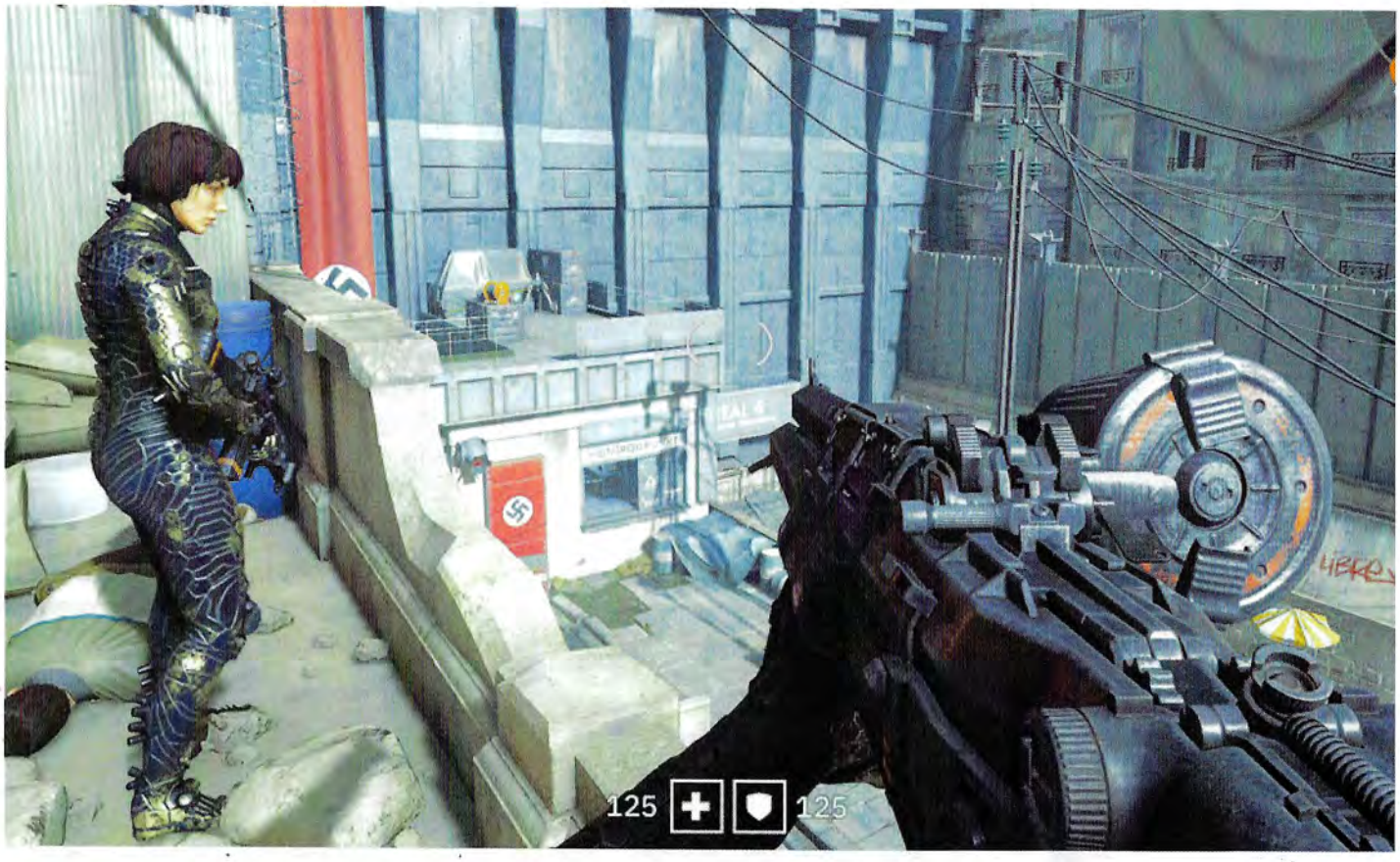
«A place for the unwilling» es una aventura en la que exploración, interacción con el entorno y los habitantes de esta misteriosa ciudad y descubrir la verdad sobre nuestro olvidado amigo, su petición –hacernos cargo de sus negocios– y la razón por la que la ciudad se muere es, además, una carrera contrareloj. Tenemos 21 días para saber qué ocurre. Además, cada día que pasa tenemos que descansar, hacer encargos y llevar adelante el negocio. Cada interacción con un personaje tiene consecuencias. Cada decisión que tomemos, también. Y recorrer la ciudad, ver cómo todo evolucionar y no superar esos 21 días, aprovechando cada uno de ellos al máximo, no es tarea sencilla. ALPixel usa un entorno y ambientación llenos de simbolismos para plantearnos una aventura única y fascinante. Eso sí, tiene un sistema de control extraño y poco intuitivo, y un ritmo que exige mucha paciencia y dedicación. Y merece la pena. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«A Place for the Unwilling» es una aventura única, cautivadora y llena de detalles. Su libertad y rejugabilidad son notables. Pero su ritmo y sus asperos controles no siempre acompañan.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 70** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 73**



WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

Entusiasmo e inexperiencia juveniles

LA REFERENCIA

WOLFENSTEIN II: THE NEW...
La aventura de B.J. ofrece una esencia de "shooter" más pura, pese a sus extravagancias.

ALTERNATIVAS

BORDERLANDS 3
Nota: 86 **MM 291**

RAGE 2
Nota: 89 **MM 288**

Si recuerdas la última aventura de B.J. contra los nazis en la que, digamos, el mundo alternativo en que se desarrollaba la acción tenía ciertos giros algo "extravagantes", con sucesos que le daban a B.J. unas habilidades únicas gracias a complementos peculiares, puede que no te sorprenda mucho lo que vas a encontrar en «Youngblood». Y es que la continuación de la saga, con el relevo de las hijas de B.J., Jess y Soph, como nuevas protagonistas de la lucha contra los nazis, da un giro de tuerca bastante inesperado a la misma. La historia de «Wolfenstein» continúa. Los nazis siguen dominando gran parte del mundo. B.J. aún es un luchador y un héroe icónico, pero el tiempo pasa, ya no es el mismo y, en una misión en París, desaparece.

En busca de B.J.

Sus hijas, ya mayores y entrenadas por sus padres, parecen responsables, pero son dos adolescentes con mucha energía, entusiasmo, inexperiencia ante la vida y no se piensan dos veces lo de lanzarse a la aventura, a lo loco, para rescatar a su padre. Esa inconsciencia ante lo que se les viene encima es, también, su mejor arma. Y son dos fieras luchadoras que se apoyan entre sí, pese a sus inevitables discusiones fraternales. ¿Pinta bien? Desde luego. Pero...

"Las hijas de B.J. toman el relevo en la matanza de nazis, en una acción algo extravagante"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** MachineGames/Arkane/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 4
- **PVP rec.:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *wolfenstein.bethesda.net*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 2
- **Tipos de habilidades:** 3 (inteligencia, músculo y poder)
- **Tipos de coleccionables:** 6
- **Fases de desarrollo de habilidades:** 3 (niveles 10, 20, 30)
- **Mejoras de armas:** 6 tipos
- **Multijugador:** Cooperativo (2)

ANALIZADO EN

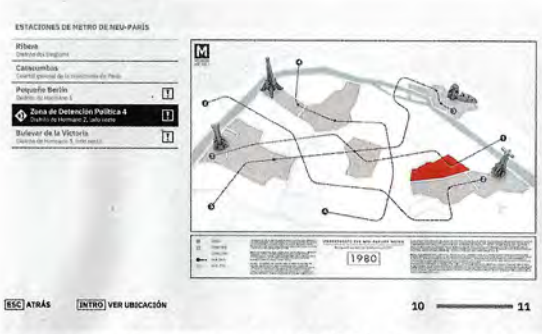
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3570, Core i7 3770, Ryzen 5 1400, AMD FX 8350
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770
- **Conexión:** ADSL
- **Sistema Operativo:** 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

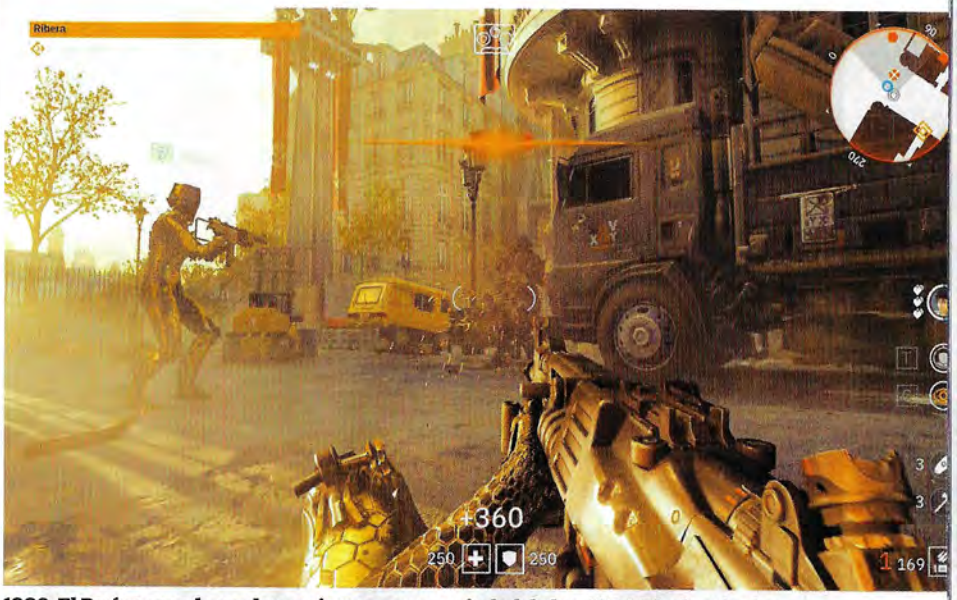
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



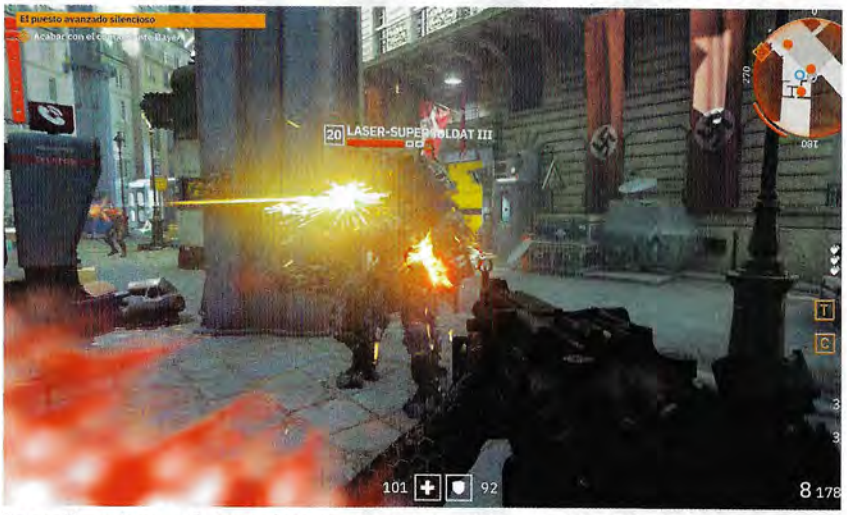
Moverse por el París ocupado es fácil. Si sabes cómo. La clave está en las estaciones de metro de los distintos distritos.

Jess y Soph comparten vidas. Mejor que las dos no quedéis heridas mortalmente a la vez. Así, una puede rescatar a la otra.

¡Mejora, mejora, mejora! La recolección de recursos para mejorar armas, habilidades y equipo es una constante del diseño.



1980. El París ocupado por los nazis ya no es una ciudad de luz. Y B.J. Blazkowicz ha desaparecido. Pero el relevo familira ya está aquí, con las dos hijas de B.J. prestas al rescate.



La acción en los combates es intensa. Pero la sensación es que «Youngblood» no tiene muy claro qué quiere ser: ¿acción? ¿Rol? ¿Acción cooperativa? ¿Exploración? Quien mucho abarca...

«Youngblood» adopta la acción cooperativa como eje de su diseño. Sin embargo, en una decisión de diseño bastante inteligente, es posible jugar en solitario, con la IA controlando a la segunda hermana. Y cuando, antes de meternos en faena, el juego empieza a saturarnos con un montón de decisiones sobre equipo, posturas de apoyo, elementos, armas y demás, empezamos a darnos cuenta de que no es un «Wolfenstein» al uso.

«Youngblood» es, en realidad, una mezcla algo peculiar entre "shooter" en primera persona y juego de exploración, recolección de recursos y desarrollo del personaje. Esto explica que ofrezca un diseño fabuloso de escenarios –tanto en lo artístico como en el mapeado–, pero que a su vez sea algo que se convierta en un handicap. Multitud de objetivos a localizar en distintos planos, con una exploración algo confusa, y decenas (¡cientos!) de objetos y recursos a recoger para mejorar habilidades, armas y equipo, acaban haciéndote pasar más tiempo buscando secretos y habitaciones que disfrutando de la acción en sí.

Los enfrentamientos son intensos, frenéticos, explotan muy bien las habilidades y equipo y son divertidos. Pero parecen más un elemento secundario que principal.

Esta peculiar naturaleza no lo convierte en un mal juego. De hecho es muy divertido. A ratos. Porque estar preocupándote de mejorar, enfrentarte al enemigo de nivel correcto y atender a las misiones secundarias, hace que «Youngblood» no sea tan «Wolfenstein» como esperábamos. Es interesante. Pero no es «Wolfenstein». Es... otra cosa. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Ayuda a las gemelas Blazkowicz a rescatar a B.J. en París! Viaja al mundo alternativo de «Wolfenstein», en el París de 1980, en una aventura protagonizada por las hijas de B.J., matando nazis juntas.

LO QUE NOS GUSTA

- Las posibilidades de evolución y desarrollo de habilidades, armas y equipo de ambos personajes.
- Fantástico diseño de escenarios, con una estética y ambientación verosímiles de un París nazi.
- Los tiroteos son intensos, frenéticos y el diseño de los enemigos es realmente bueno. Muy «Wolfenstein».

LO QUE NO NOS GUSTA

- Muy confuso en la exploración, pese al excelente diseño de los escenarios, llenos de detalle y secretos.
- Diseño de mapas en el inventario muy poco útil.
- No parece tener claro qué tipo de juego quiere ser.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Tiene sus momentos y tiroteos intensos, pero la localización de objetivos es lisa, y la recolección de recursos llega a saturarte.

LA NOTA 65

MODO MULTIJUGADOR

Siempre es más divertido jugar junto a un amigo, incluso en la partida rápida, aunque hay que reconocer que la IA no es nada mala.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72

RAD

Muta o muere... ¡O las dos cosas!

LA REFERENCIA

RUINER
La acción frenética llena de desafíos y con resultado de muerte es otra constante aquí.

ALTERNATIVAS

BLOODSTAINED. RITUAL OF...
Nota: 91 **MM 290**

KATANA ZERO
Nota: 91 **MM 288**

El apocalipsis nuclear de «RAD» y el mundo que ha dejado no es algo habitual en los juegos. Primero, porque fue un doble apocalipsis. Si un holocausto nuclear ya es malo, imagina dos. Segundo, porque este mundo plagado –como es inevitable– de criaturas mutantes que acechan a los supervivientes humanos tiene sus ventajas. En fin, siempre que se le pueda llamar ventaja a sufrir, también, mutaciones, pero sacarles provecho. ¿Cómo? De muchas maneras, aunque todas enfocadas a algo muy concreto: matar. Combatir a los enemigos mutantes, escapar de ellos, usarlos en nuestro beneficio y, ya de paso, disfrutar convertidos en auténticos monstruos capaces de lo más increíble.

¿Te imaginas convertirte en una criatura con la cabez convertida en una calavera en llamas? ¿Y lanzarla como si fuera un balón explosivo contra las criaturas que te atacan? ¿O convertirte en una cobra con patas capaz de lanzar mortales discos letales? ¿Qué tal suena que te crezcan unas alas de murciélago para planear sobre el abrupto escenario y salir volando –literalmente– al huir de tus enemigos?

El apocalipsis mutante

«RAD» tiene todo eso y mucho más, pero el juego de Double Fine es, además, un canto de amor a un estilo de acción y diseño que ya no

"Salva al mundo de la destrucción total en un entorno lleno de mutantes y peligros"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Double Fine
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVD:** Descarga digital
- **PVP rec.:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *bandainamcoent.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 10
- **Mutaciones externas:** 57
- **Mutaciones internas:** 36
- **Peculiaridades:** 6
- **Mutantes:** 37
- **Jefes:** 10
- **Secundarios:** 11
- **Finales:** 8
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400 a 3.1 GHz, AMD FX 8350 a 4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 780, AMD RX 470
- **Conexión:** ADSL

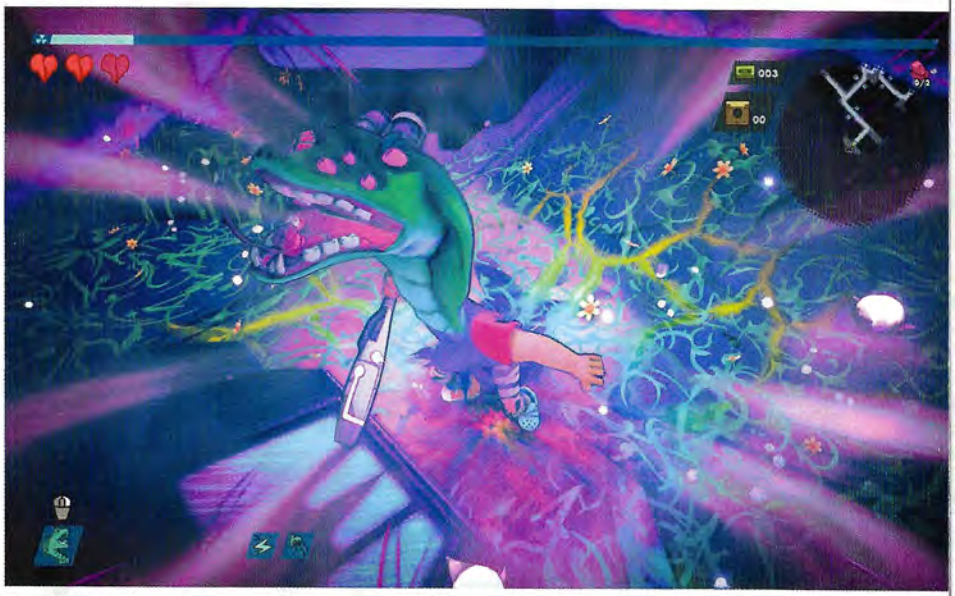
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica

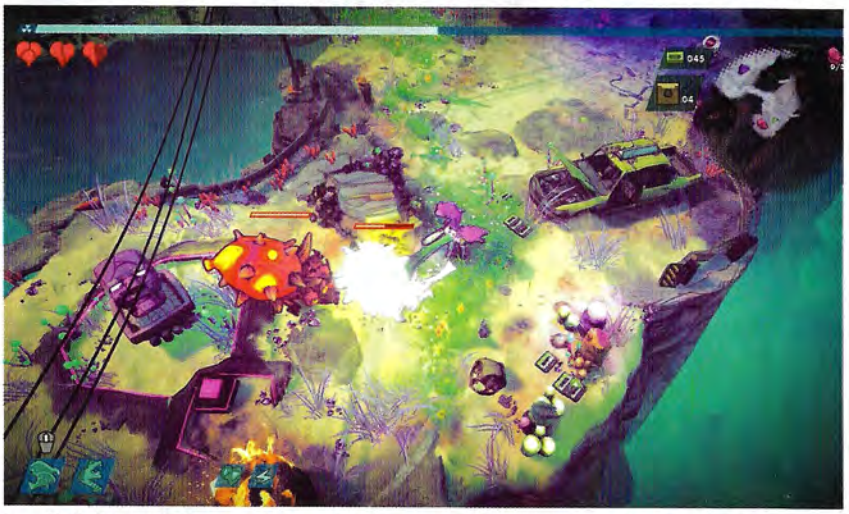
La combinación de mutaciones te permite adoptar distintos estilos de combate. A veces, incluso te ayudan a huir con estilo.

Los túneles de conexión de áreas no se libran de los enemigos mutantes. Y al final de cada área hay jefes finales, ojo.

Por todo el yermo encuentras amigos. Algunos quieren comerciar, otros te piden ayuda. Otros... bueno, no son tan majos.



Tras el apocalipsis nuclear... ¡llegan las mutaciones! Y, como en el mundo de «RAD» ha habido... ¡dos apocalipsis!, la cosa pasa a muy mayores. Pero existe una salvación para este mundo.



Las distintas mutaciones externas e internas permiten que nuestros jóvenes adquieran aspectos y habilidades increíbles para luchar contra auténticos monstruos. Pero caerás a menudo.

es habitual. No solo por su jugabilidad, heredera de juegos de acción clásicos de la época de los 8 y 16 bit, donde la dificultad y el desafío, la acción frenética y las hordas de enemigos eran lo habitual. Y en los que morir sin parar también era lo normal. También por su ambientación: original, única y plagada de objetos que hacen recordar una época ya inexistente, muy acorde con esa ambientación postapocalíptica en la que los restos de la civilización perdida lo inundan todo.

En el mundo de «RAD» se pelea, se explora, se intenta recuperar el mundo gracias a las tecnologías del pasado. Pero también se comercia con objetos de esa época pretérita: cintas de VHS, casetes, disquetes, grabadoras... Un guiño a los jugadores veteranos que, además, encuentran en el diseño de acción, con su perspectiva variable cenital e isométrica, cómo la habilidad es lo que vale aquí. Y cómo, inevitablemente, por muy hábiles que seamos, muchas mutaciones y habilidades que desarrollemos y mucha suerte que tengamos, acabaremos cayendo. Dejando que uno tras otro, los diez personajes disponibles vayan intentando llegar un poco más lejos en las áreas que conforman este mundo mutante de «RAD». Pero, claro, no todo es brillante y colorido aquí. Por desgracia, «RAD» paga su desafío con una escasa variedad, más allá de la estética de las distintas áreas. La reiteración se acaba imponiendo y es algo que, sumado a la dificultad, acaba lastrando la experiencia. Eso sí, su precio es adecuado y se disfruta mucho. No es perfecto, pero sí muy divertido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Acción y rol mutantes en un futuro postapocalíptico. Salva al mundo de convertirse en un yermo plagado de monstruos mutantes, encontrando el remedio mientras exploras con un grupo de jóvenes.

LO QUE NOS GUSTA

- La estética, ambientación y dirección artística. Únicas, arriesgadas e impactantes.
- El diseño de acción. El desafío es notable y recuerda en sus detalles a mecánicas clásicas de hace años.
- Divertido, frenético. No perdona los errores.
- La variedad de mutaciones externas e internas, y la combinación que puede resultar en estilos de juego.
- El uso de objetos como disquetes, y cintas de vídeo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Inevitablemente repetitivo a medio y largo plazo.
- Se echa de menos el doblaje a nuestro idioma.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Estilo clásico, acción frenética, un desafío y dificultad notables, una estética única, ambientación inspirada en las películas ochenteras y mucha diversión. «RAD» es un homenaje a la acción de la época de los 8 y 16 bit, que pone a prueba tus reflejos y habilidades. Divertido, entretenido, pero bastante repetitivo y algo frustrante, a medio plazo.

LA NOTA 74

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 63** | METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 71**

¡Desata los poderes de Jodie Holmes! La nueva película interactiva de Quantic Dream en llegar a PC, «Beyond: Two Souls», nos narra la vida de una joven, Jodie, vinculada desde su niñez a una entidad, Aiden.

Cuando Jodie y Aiden se ponen "juguetones"... ¡puede que alguien no salga bien parado!

Una vida de cobaya. Desde niña, Jodie ha estado siendo investigada por el doctor Dawkins y su equipo.

Para controlar sus poderes Jodie se convierte en operativo de la CIA, sometida a duro entrenamiento.

Aiden también puede poseer enemigos. Nos permite controlar a uno y enfrentarlo a los suyos.

BEYOND TWO SOULS

Poderes, espíritus y otras dimensiones

ALTERNATIVAS

HEAVY RAIN
Nota: 65 **MM 290**

LIFE IS STRANGE 2
Nota: 84 **MM 281**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Quantic Dream
- **Distribuidor:** Quantic Dream
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 19.90 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.quanticdream.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4430 a 3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 Ti (2 GB), Radeon HD 7870 (3 GB)

La siguiente película interactiva de Quantic Dream y David Cage en llegar al PC, tras «Heavy Rain», es «Beyond: Two Souls». Su mayor cercanía al juego original de consola se deja notar en una factura técnica notable, con un apartado visual que recrea las versiones virtuales de un actor como Willem Dafoe y una actriz no menos popular, como Ellen Page, entre otros personajes. Esta encarna a Jodie Holmes, la protagonista, cuya historia nos narra cómo desde pequeña, y pasando por tres fases de su vida –infancia, adolescencia y juventud– convive con algo en su interior. Esa entidad, a la que llama Aiden, se manifiesta, a veces, con fenómenos aparentemente sobrenaturales: telequinesia, visión remota, etc. Jodie es una niña muy especial que se pone en las manos del doctor Dawkins, para estudiar estos fenómenos, a ella misma y a Aiden. La calidez de Dawkins no oculta, en ningún caso, que Jodie es de interés para el gobierno, lo que acaba haciendo que entre en la CIA y se dedique a misiones especiales. Pero llega un momento en que ni Aiden es tan controlable ni Jodie desea seguir el juego.

Centrado en la historia

«Beyond» representa una evolución en la narrativa interactiva de Quantic Dream. Aun manteniendo los "tics" habituales del diseño del sistema de control –que sigue siendo poco intuitivo– de otros títulos del estudio, se centra más en la trama que en la acción. Sí, los QTE siguen siendo la base y las combinaciones de movimientos algo peculiares con el ratón sirven de apoyo. Pero la trama pesa más.

La historia se cuenta, en el modo original, a base de saltos en el tiempo y flashbacks, aunque la versión PC permite jugarlo en orden cronológico.

Las influencias de cine y literatura fantásticas son muy notorias –especialmente del Ojos de Fuego de Stephen King–, pero aporta el componente espiritual y sobrenatural, dando un toque personal.

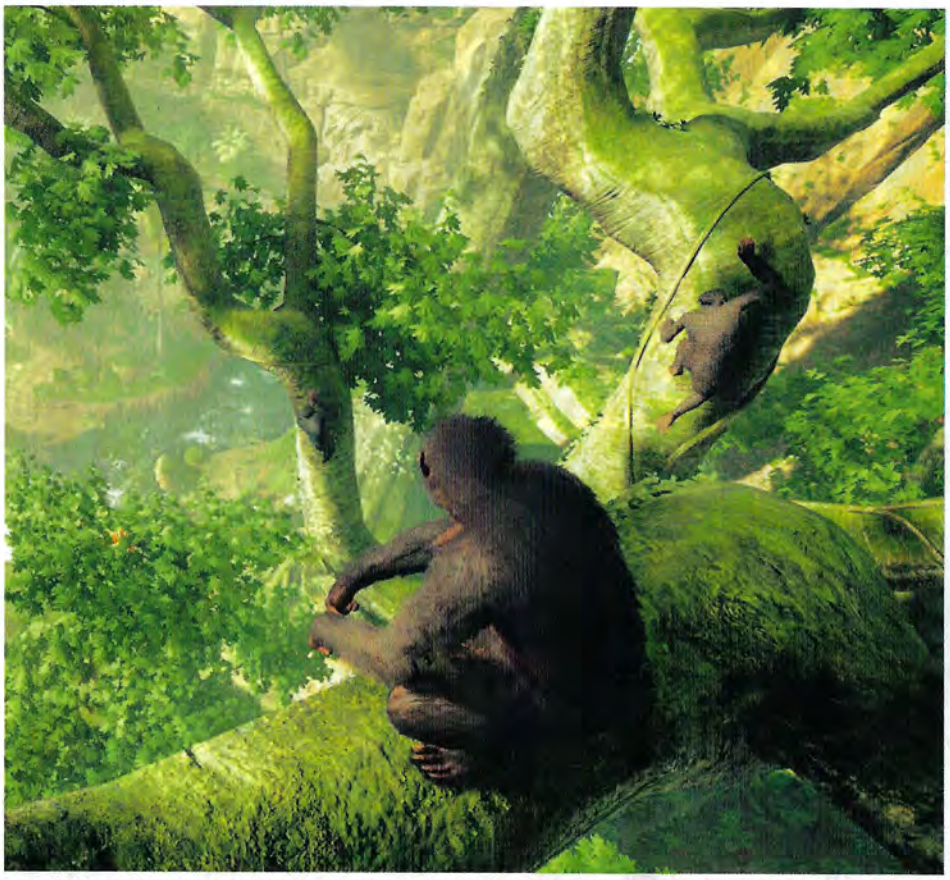
«Beyond» sigue abundando en tramas trilladas y lugares comunes, y apuesta por personajes y trama, lo que descuida la jugabilidad y el diseño de acción. Una evolución, sí, mas lejos de ser un desafío realmente atractivo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La historia de Jodie Holmes ofrece momentos de interés con una jugabilidad sencilla que abunda en los elementos habituales de Quantic Dream: QTE e interacción limitada. Entretenido y poco más.

LA NOTA 67

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 74** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 76**



De primates a humanos. Millones de años de evolución resumidos en unas horas... Ese es el objetivo de «Ancestors», que nos brinda la oportunidad de "enseñar" a homínidos a convertirse en criaturas más avanzadas.

El sistema de interacción es peculiar. Algunos problemas con cámaras y controles se dejan notar.

Aprender y desarrollar habilidades permite que el cerebro evolucione y nos haga más inteligentes.

ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY

Evolución interrumpida

ALTERNATIVAS

ARK SURVIVAL EVOLVED
No comentado en MM

FAR CRY PRIMAL
Nota: 81 **MM 253**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura/Survival
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Panache Digital Games
- **Distribuidor:** Private Division
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ancestorsgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500K, AMD Phenom II X6 1100T
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 17 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7950, GeForce GTX 760

Enfrentarse a un juego como «Ancestors» a la hora de hacer una crítica es una tarea que nunca se tiene claro cómo abordar. Porque, antes de nada, es difícil tener claro si se puede definir a un producto así como "juego". Cuando tienes ante ti un producto en el que no está demasiado claro qué has de hacer, cuáles son las mecánicas, los pasos a dar para conseguir ciertos objetivos ni qué consecuencias pueden tener tus acciones, es difícil trazar un plan. Aunque, quizá, eso sea, precisamente, lo que «Ancestors» quiere ofrecernos. Y te lo avisa antes de empezar: "no vamos a ayudarte mucho".

Asumamos, pues, «Ancestors» como un juego, en el que la evolución de la humanidad se resume en unas pocas horas en las que, como decimos, nunca tienes demasiado claro qué hay que hacer.

Quizá sea la propia esencia de la evolución. Adaptarse y afrontar consecuencias que pueden ser extremadamente negativas, y que nunca sabes dónde van a conducir. Pero esto no es «Spore». Ni siquiera «Creatures», aquel título pionero en el que sus protagonistas, los Norns, prometían ofrecer una IA superior y evolucionar según nuestras decisiones.

La evolución no tiene instrucciones

Uno de los elementos significativos de «Ancestors» es que ayudar a los homínidos a evolucionar no trae manual de instrucciones. Es más, las escasas ayudas que el juego ofrece –junto a una narrativa audiovisual algo confusa y aterradora– en forma de iconos, consejos para realizar una acción o efectos de un acto concreto, se pueden anular por completo. Dejándonos desnudos, literal y metafóricamente, ante el entorno. «Ancestors» es confuso en cuanto a controles, cámaras y nunca está demasiado claro por qué un salto a veces sale bien y otras, no tanto.

Tiene, como aspectos positivos, su concepto, la posibilidad de controlar a múltiples individuos y ver cómo cada avance, y ser tanto depredador como presa, con situaciones terribles, nos hace reflexionar sobre nosotros mismos como especie. Pero, aún considerándolo como un juego, sus contras acaban venciendo a sus pros. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Ancestors» es uno de esos títulos que descansan más en el concepto de experiencia. Un proyecto lleno de buenas ideas y ambición, cuyos problemas de diseño lastran mucho esa misma experiencia.

LA NOTA 55

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 59 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 65

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
   Simulación · Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 + LOS SIMS 4 CATS & DOGS (12)
   Simulación · Electronic Arts
3. WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST 5.0 (12)
   Rol Online · Activision Blizzard
4. LOS SIMS 4 + LOS SIMS 4 GET FAMOUS (12)
   Simulación · Electronic Arts
5. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (16)
   Acción · Valve
6. FIFA 19 (3)
   Deportivo · Electronic Arts
7. LOS SIMS 4 + LOS SIMS 4 SEASONS (12)
   Simulación · Electronic Arts
8. KERBAL SPACE PROGRAM (3)
   Simulador · Private Division
9. BATTLEFIELD V (18)
   Accion · Electronic Arts
10. FARMING SIMULATOR 19 (3)
    Simulador · Koch Media

*Datos elaborados por GFK para AEVI de agosto de 2019.

U.K.

1. MINECRAFT (7) (DESCARGA)
   Simulación · Mojang
2. FOOTBALL MANAGER 2019 (3)
   Deportivo · SEGA
3. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   Deportivo · SEGA
4. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) (DESCARGA)
   Simulación · Electronic Arts
5. FARMING SIMULATOR 17 (3)
   Simulación · Koch Media
6. CIVILIZATION VI DIGITAL DELUXE (12) (DESC.)
   Estrategia · 2K Games
7. THE SIMS 4 SEASONS (12) (DESCARGA)
   Simulación · Electronic Arts
8. THE SIMS 4 ISLAND LIVING (12) (DESCARGA)
   Simulación · Electronic Arts
9. FLIGHT SIMULATOR 2019 X (3) (DESCARGA)
   Simulación · Pixel Classics
10. TES V SKYRIM LEGENDARY ED. (18)
    Rol · Bethesda

*Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de septiembre de 2019.

U.S.A

1. THE SIMS 4 (DESCARGA)
   Simulación · Electronic Arts
2. WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH
   Rol Online · Activision Blizzard
3. CYBERPUNK 2077
   Rol/Acción · WB Games
4. APEX LEGENDS BLOODHOUND EDITION
   Acción · Electronic Arts
5. SID MEIER'S CIVILIZATION VI
   Estrategia · 2K Games
6. DESTROY ALL HUMANS! CRYPTO 137 ED.
   Acción · THQ Nordic
7. STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
   Acción · Electronic Arts
8. DARKSIDERS GENESIS COL. EDITION
   Rol · THQ Nordic
9. THE SIMS 3 STARTER PACK (PC & MAC)
   Simulación · Electronic Arts
10. DESTROY ALL HUMANS! DNA COLL. ED.
    Acción · THQ Nordic

*Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de septiembre de 2019.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 BORDERLANDS 3

ACCIÓN · GEARBOX/2K GAMES · TAKE 2 · 59.99 €

El regreso de la acción más frenética y gamberra de toda la galaxia ha cumplido con lo prometido: diversión, armas sin fin y un chorreo de adrenalina para disfrutar disparando a todo.

COMENTADO EN MM 291 · PUNTUACIÓN: 86

3 OCTOPATH TRAVELLER

ROL · SQUARE ENIX · KOCH MEDIA · 59.99 €

Un sensacional JRPG que aúna jugabilidad contemporánea con una estética retro impresionante. Sus ocho personajes y su gran historia lo convierten en un imprescindible para el fan.

COMENTADO EN MM 289 · PUNTUACIÓN: 81

4 BLOODSTAINED. RITUAL OF THE NIGHT

ACCIÓN/PLATAFORMAS/AVENTURA · ARTPLAY · 505 GAMES · 39.99 €

El regreso de un estilo clásico conlleva el riesgo de ser una apuesta excesiva por la nostalgia, pero el juegazo de ArtPlay se basta por sí solo para hacerse imprescindible.

COMENTADO EN MM 290 · PUNTUACIÓN: 91

9 SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

ACCIÓN · FROM SOFTWARE · ACTIVISION BLIZZARD · 59.99 €

El nuevo juego de Miyazaki toma el espíritu de la saga «Souls», pero le da una vuelta y aporta un toque más técnico al combate, para ofrecer un desafío único y enorme.

COMENTADO EN MM 287 · PUNTUACIÓN: 88

10 KATANA ZERO

ACCIÓN/PLATAFORMAS · ASKIISOFT · DEVOLVER DIGITAL · 12.49 €

Brutal, sangriento, salvaje, fascinante y divertido a más no poder. No te dejes engañar por su estética retro: «Katana Zero» es un juegazo para adultos. Además, rebosa originalidad.

COMENTADO EN MM 288 · PUNTUACIÓN: 91

11 GRAND THEFT AUTO V

ACCIÓN / AVENTURA · ROCKSTAR · TAKE 2 · 59,99 €

Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

COMENTADO EN MM 243 · PUNTUACIÓN: 98

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

32% de las votaciones

MM 288 · PUNTUACIÓN: 86
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA · KOCH MEDIA

ACCIÓN

RAGE 2

La vuelta al yermo mutante ha arrasado entre los fans.

35% de las votaciones

MM 288 · PUNTUACIÓN: 89
ID SOFTWARE/AVALANCHE/BETHESDA · KOCH MEDIA

AVENTURA

RIME

¡Nos encanta que el juego de Tequila siga gustando tanto!

33% de las votaciones

MM 267 · PUNTUACIÓN: 92 · TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT · BADLANDS GAMES

1 CONTROL

■ ACCIÓN/AVENTURA ■ REMEDY ENTERTAINMENT
■ 505 GAMES ■ 59.99 €

Se ha hecho esperar, pero Remedy ha vuelto a lo grande con su mejor juego hasta hoy. «Control» resume toda la experiencia del estudio con un juego plagado de acción, poderes paranormales, una gran historia, personajes con carisma y un mundo alucinante repleto de desafíos. ¡Alucinante!

■ COMENTADO EN MM 291 ■ PUNTUACIÓN: 90

5 RAGE 2

■ ACCIÓN ■ ID SOFTWARE/AVALANCHE/BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Vertiginoso, enorme, gamberro y violento. Salvaje y brutal. Jugable hasta límites inconcebibles y divertido como él solo. La alianza entre id y Avalanche nos trae un juego explosivo.

■ COMENTADO EN MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 89

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO

Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 F1 2019

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Sin duda, la F1 está siendo mucho más divertida y apasionante en su vertiente virtual que en el campeonato del mundo real, como demuestra la entrega anual de Codemasters.

■ COMENTADO EN MM 290 ■ PUNTUACIÓN: 89

8 CONAN EXILES

■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

12 LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES

■ AVENTURA / ACCIÓN ■ BLINI GAMES
■ BLINI GAMES ■ 12.99 €

Un indie genial con un estilo de jugabilidad clásica: desafiante, duro, lleno de detalles y que refleja a las mil maravillas el universo de las obras de Lovecraft, en el que se inspira.

■ COMENTADO EN MM 284 ■ PUNTUACIÓN: 89

13 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

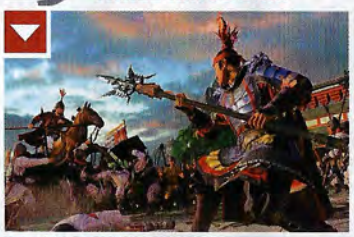
14 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

■ ACCIÓN/ROL/AVENTURA ■ UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59.99 €

La nueva epopeya histórica de Ubisoft nos lleva a una época fascinante. Héroes, mitos, asesinatos, batallas navales, lugares legendarios... «Odyssey» es una producción sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 281 ■ PUNTUACIÓN: 89

15 TOTAL WAR THREE KINGDOMS



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY/SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €

El viaje al nacimiento de China se salda por parte de Creative Assembly con un juegazo de estrategia que, además, revitaliza la saga añadiendo nuevos modos de juego, menos puristas.

■ COMENTADO EN MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

El rol clásico de Obsidian se afianza cada vez más en el trono.

34% de las votaciones

■ MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ OBSIDIAN / VERSUS EVIL ■ KOCH MEDIA

VELOCIDAD

F1 2019

La entrega más reciente de la saga de Codemasters es genial.

31% de las votaciones

■ MM 290 ■ PUNTUACIÓN: 89
■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

32% de las votaciones

■ MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
■ MAXIS / EA ■ EA

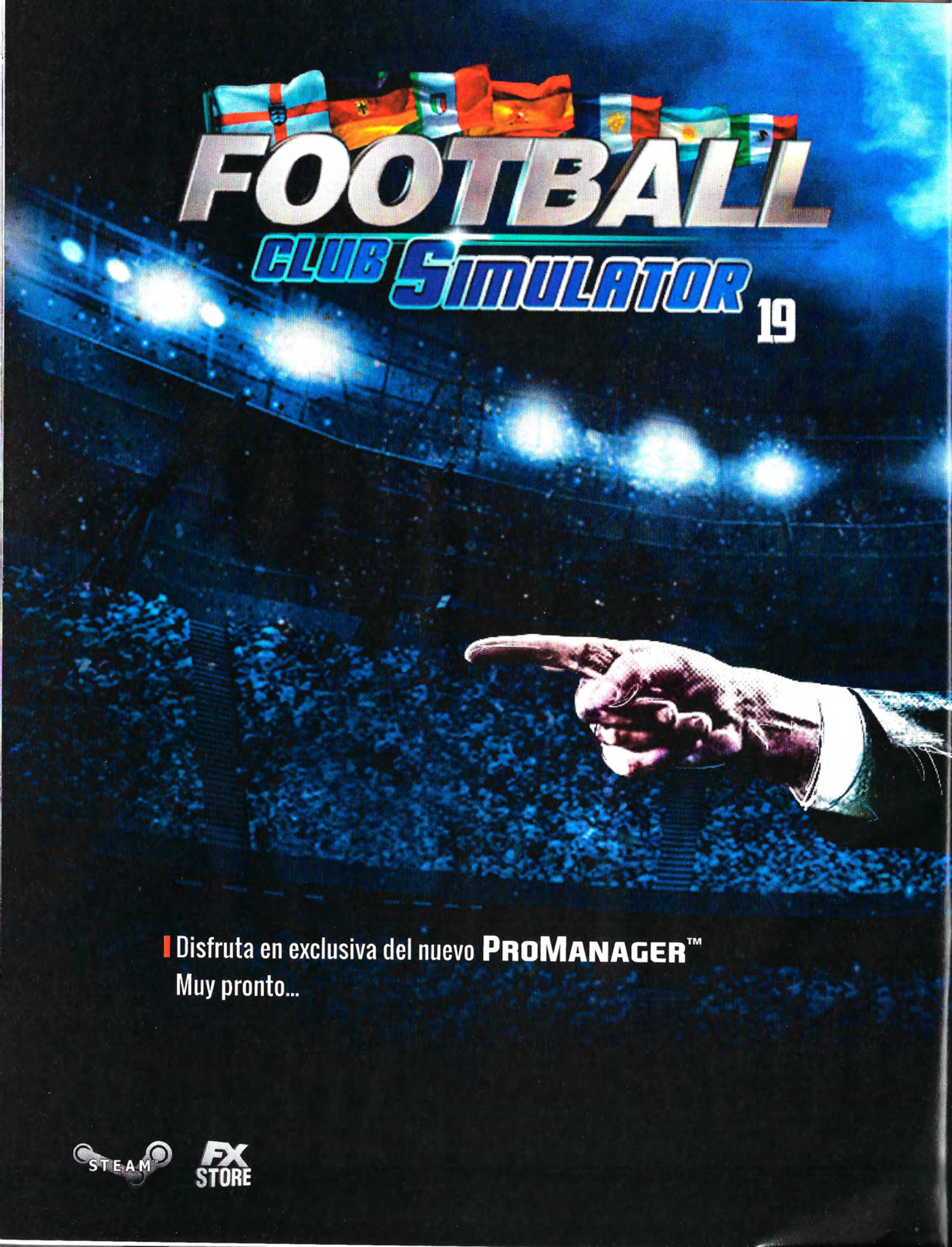
DEPORTIVOS

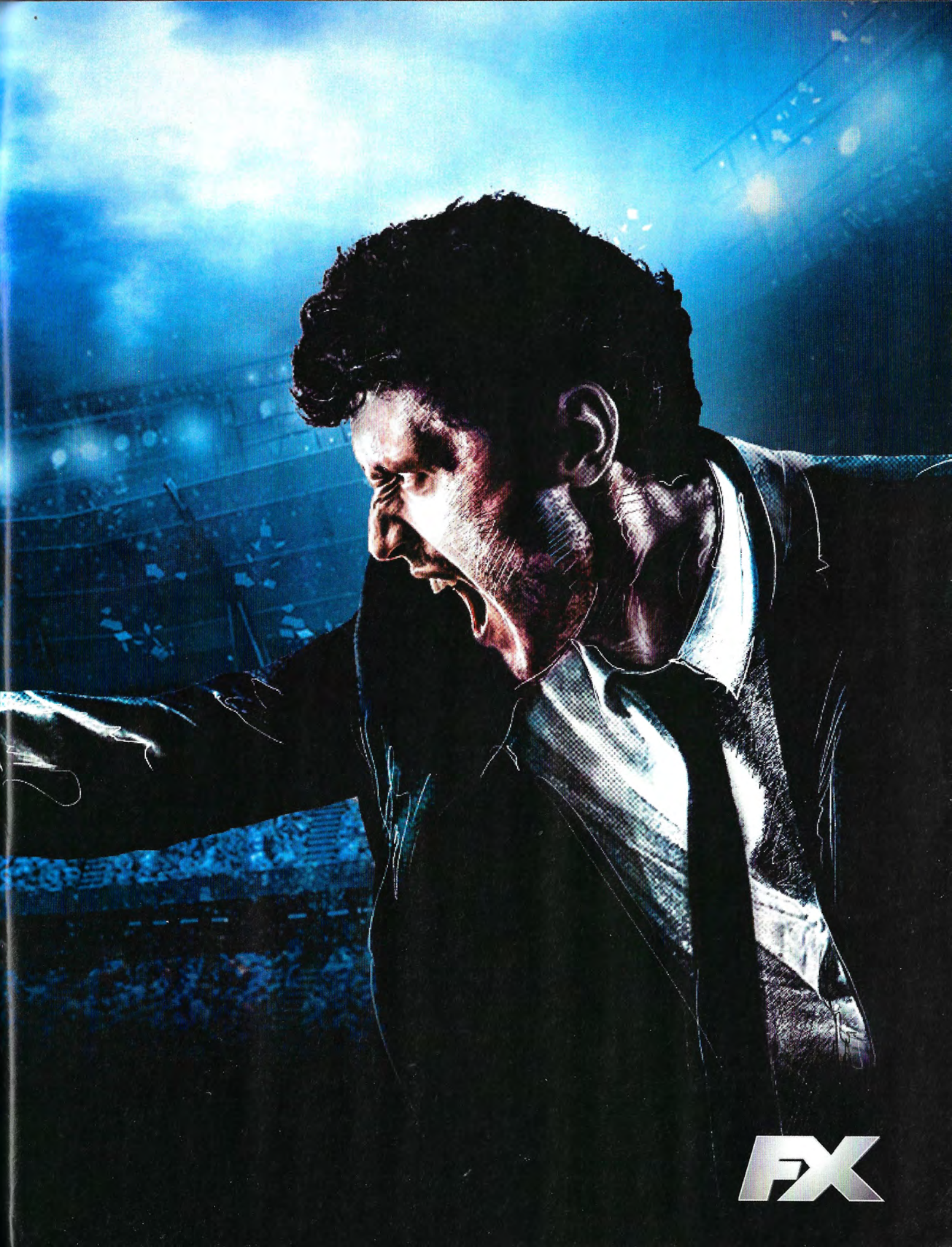
PES 2019

La última edición de «Pro Evolution Soccer» se sitúa líder.

33% de las votaciones

■ MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ KONAMI ■ KONAMI


FOOTBALL
CLUB SIMULATOR 19
Disfruta en exclusiva del nuevo PROMANAGER™
Muy pronto...
STEAM
FX STORE


FX

ANTES QUE NADIE

DOOM ETERNAL

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** id Software/Bethesda
- **Fecha prevista:** 22 de noviembre de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en primera persona**, donde combatirás a las fuerzas del Infierno.
- El nuevo **escenario será la Tierra**, invadida por demonios de todo tipo.
- Habrá **nuevas armas y tácticas disponibles**, como el gancho de la súperescopeta.
- El **diseño de la acción y los escenarios** será mucho más vertical que en el juego anterior.
- El **multijugador se renovará** con modos como Invasión y Battlemode, en los que jugar como demonios.

¡El Infierno de la acción se acerca a tu PC!

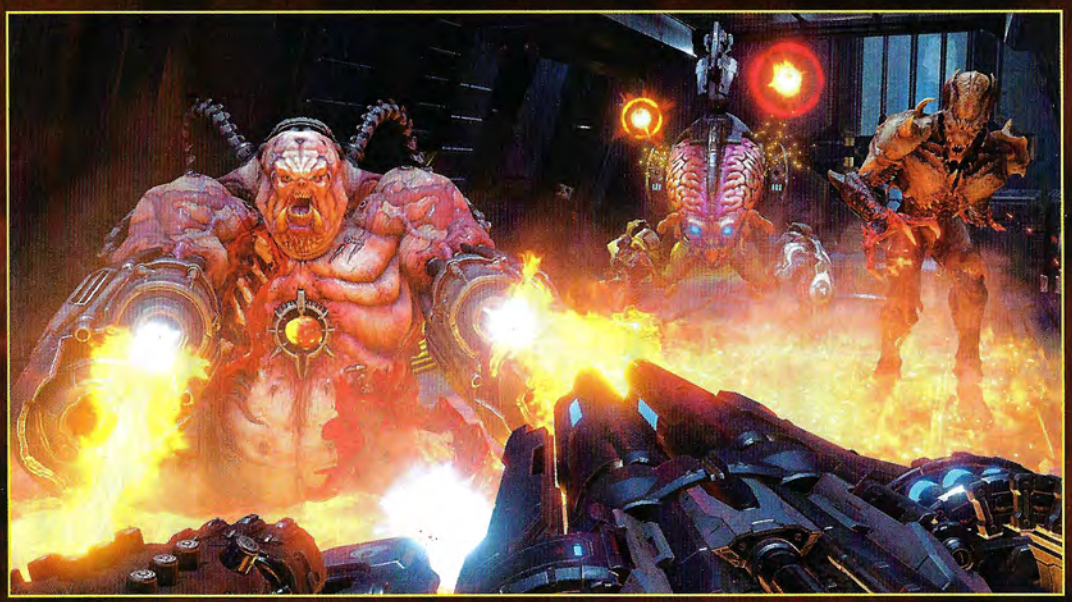
¿Notas el calor de las llamas? Las puertas del Infierno se están abriendo de nuevo, pero lo mejor es que lo están haciendo... ¡junto a tu casa! La nueva batalla contra los demonios se hará en la Tierra. ¡Y habrá armas y novedades a mansalva!

Das un salto y lanzas el Gancho de tu súperescopeta. Agarra a uno de los cacodemonios voladores y te impulsas hacia él. Le sacas su ojo y lo matas. La inercia te hace aterrizar en una plataforma, recogiendo más armadura y munición; esquivas el ataque de un Arachnotron y, con la sierra mecánica y a base de granadas, vas acabando con él, desmembrándolo. El golpe de gracia no tardará en llegar. El siguiente objetivo está arriba, así que habrá que saltar, usando trampolines y escalando por las paredes. Al llegar, ves cómo un grupo de demonios te espera. Incluso, alguno parece otro jugador usando la opción de Invasión. ¡La lucha que se avecina promete ser divertida!

Esencia de «Doom»

Todo lo anterior ha pasado en menos de un minuto. Es el ejemplo de lo que nos espera en «Doom Eternal». Y es que la vuelta de id Software con su saga más icónico vendrá repleta de nuevas mecánicas, posibilidades y diseño de jugabilidad. Pero, eso sí, sin perder la esencia de «Doom».

La acción vertiginosa, el aluvión incesante de enemigos,



¡EL INFIERNO HA LLEGADO A LA TIERRA!

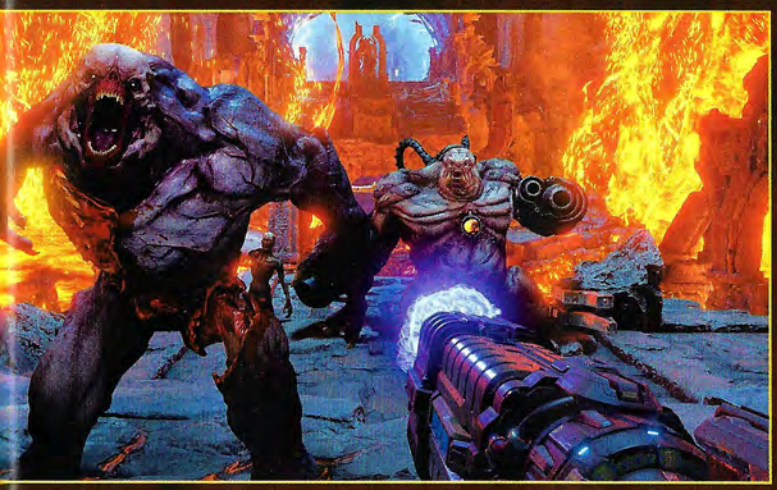
Los nuevos escenarios de «Doom Eternal» beberán de la experiencia de id Software y de la herencia de la saga. Sin embargo, el diseño también estará condicionado por las nuevas mecánicas en jugabilidad.

Trampolines, garfios para el Gancho de la súperescopeta, accesos a desbloquear y un diseño más vertical que en «Doom» ofrece un diseño de acción donde el movimiento será clave y no pararemos un segundo.

armas por doquier... todo es «Doom» en estado puro. Pero esa unión de ciertos recursos que habremos de ir recogiendo, un diseño de acción mucho más vertical, algunos nuevos enemigos –el estudio asegura que habrá el doble de tipos de demonios que en «Doom»– y las armas innovadoras o modificadas, se unirán a esa acción frenética en la que quedarse parado puede significar la muerte.

La ambientación de la acción en una Tierra invadida por las fuerzas infernales es otro elemento clave en «Doom Eternal». Los entornos reconocibles de edificios humanos se fusionan con extrañas estructuras demoníacas repletas de recovecos y mecanismos desconocidos. Y en todos ellos se potencia, de algún modo, la jugabilidad y la acción. Con objetos, equipamiento, armas y diseños que son susceptibles de ser explotados en nuestro favor con habilidades o armamento. Y súmale, a ello, esa verticalidad que con saltos, ganchos, impul-

La motosierra volverá a la acción y podremos darle nuevos usos gracias al diseño de los nuevos demonios destructibles, a los que despedazar poco a poco.



sos y demás se dirigen a que la acción no pare y mantenernos en un constante chorrero de adrenalina en el combate.

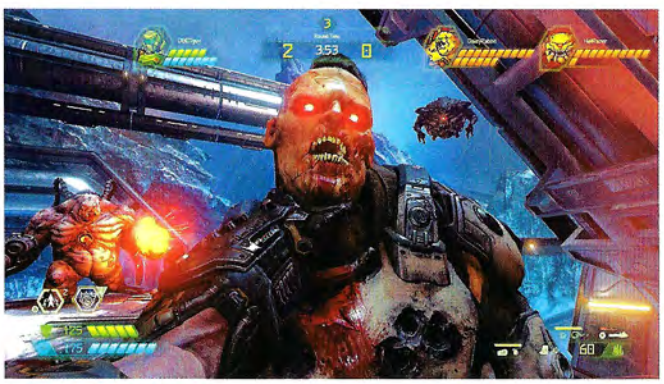
Slayer contra todos

Pero «Doom Eternal» también quiere dar una vuelta de tuerca añadida a un apartado que «Doom» ya empezó a renovar: el multijugador. Los distintos modos disponibles –y aún no se han desvelado todos– harán que dos o más jugadores se metan en la piel de demonios, invadiendo la campaña del protagonista, o bien en modos puramente JcJ, como Battlemode, se enfrenten directamente a un Slayer armado hasta los dientes. Podremos elegir entre cinco tipos de demonios para luchar contra el protagonista humano, siendo partícipes de la expansión del Infierno en la Tierra. Muchos disfrutamos a lo grande con el regreso de «Doom». Su sucesor promete dejar pequeño aquello. **A.C.G.**

En «Doom Eternal» tendremos el doble de demonios que en «Doom». Pero no solo nos encontraremos con algunos nuevos como Marauder o Doom Hunter; otros, como Arachnotron o Archvile volverán de los títulos clásicos de la saga.

¡CONVIÉRTETE EN DEMONIO EN EL NUEVO MODO MULTIJUGADOR!

El multijugador de «Doom Eternal» será uno de los apartados más renovados del nuevo título de id. El Battlemode, especialmente, con los últimos datos desvelados en Gamescom. Una experiencia única para tres jugadores.



En Battlemode, dos jugadores adoptarán el papel de demonios –entre cinco tipos disponibles– e intentarán dar caza al Slayer, el protagonista, armado hasta los dientes. Un combate donde la táctica tendrá gran importancia.

TIM WILLITS

PRODUCTOR. DISEÑADOR. INGENIERO INFORMÁTICO. EX-ID SOFTWARE. CEO DE SABER INTERACTIVE. 48 AÑOS

Una de las grandes leyendas de id Software en su época dorada, y la más reciente de las mismas en abandonar el mítico estudio, tras 24 años en él, para convertirse en el nuevo CEO de Saber Interactive.

Creador de algunos de los niveles de «Doom» más populares diseñados por un amateur, junto a su hermana Theresa Chasar, que en la práctica fue el trabajo que le llevó a ser fichado por id Software en 1995, estando allí hasta ahora.

Fue, junto a Todd Hollenshead, la cabeza visible en la promoción del regreso de títulos clásicos del estudio en nuevas entregas, como «Quake III», «Doom 3» o «Return to Castle Wolfenstein».

En su última época en id Software se convirtió en director del estudio en 2013, tras haber sido diseñador y productor. También fue responsable del reinicio de «Doom» en 2016. Además, ha estado a cargo de la producción de «Rage 2», «Quake Champions» y «Doom Eternal».

Algunos lo consideran un genio y otros un tipo bastante impresentable a raíz de la famosa anécdota de la discusión con John Romero atribuyéndose la idea original de los mapas multijugador de «Quake».

El próximo mes de diciembre recogerá el premio honorífico Bizkaia en la IX edición de Fun & Serious Festival, a toda su carrera, junto a la ya anunciada Yoko Shimamura, la compositora japonesa.

Puedes seguirle en Twitter en:

@TimWillits

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
OCTUBRE 25

micromanía.es

¡DESCÁRGATE TU JUEGO!

ESTE MES: KINGS OF ADVENTURE
¡SEIS JUEGOS COMPLETOS PARA VIVIR LA AVENTURA!

¡Entra y consíguelo ya!

msi

intel CORE i7 9th Gen

THE GAME JUST GOT REAL

GP75 Leopard

Con Procesadores de 9ªGen de Intel® Core™
y Tarjetas Gráficas GeForce Serie RTX® 2070

Thin Bezel

Gaming Keyboard by steelseries PER KEY RGB

144Hz

PROCESADOR INTEL® CORE™ i WINDOWS 10 HOME/WINDOWS 10 PRO
TARJETA GRÁFICA DESDE NVIDIA RTX 2070

DONDE COMPRAR

es.msi.com

PC COMPONENTES

amazon

GAME

RED COMPUTER
SOLUCIONES INFORMÁTICAS